

# ACÇÃO

CAMPEONATO NESCAU: ÚLTIMA CHANCE

# GAMES



EDITORIA  
AZUL

SNES  
**PANCADARIA  
EM DOSE DUPLA  
FINAL  
FIGHT 2  
SF2 "CHAMPION EDITION"**

**ESPECIAL**

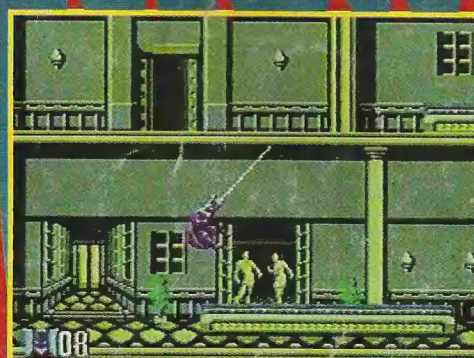


MEGA  
**SHADOW OF THE BEAST**



**FIM DO MISTÉRIO,  
COM VIDAS INFINITAS**

MASTER  
**BATMAN RETURNS**



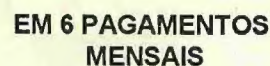
**DEBULHADO  
FASE A FASE**

MEGA  
**OUT OF THIS WORLD**



**SOLUÇÃO COMPLETA,  
COM PASSWORDS**





1ª) PASSAGEM À PORTO SEGURO C/ 2 ACOMPANHANTES  
2ª) BICICLETA DE 18 MARCHAS PERSONALIZADA  
3ª) APARELHO MEGA OU NES  
4ª) ao 10ª) CARTUCHO, CAMISETA, BONÉ E RELÓGIO.

**GAME SCORE • GAME SCORE • GAME SCORE • GAME SCORE • GAME SCORE • GAME SCORE • GAME SCORE**



SNES

## FINAL FIGHT 2

Um game com 12 Mega bem gastos: Mancadaria com cenários chocantes e personagens mais desafiadores que os da primeira versão



## MEGA SHADOW OF THE BEAST

Cai o mito: chegamos ao final com um supertruque para vidas infinitas. Chegue você também

## MASTER BATMAN RETURNS

Chega a sexta versão do melhor game do Morcego. Pra matar a vontade e tirar o atraso!



SNES

## LEMMINGS

Ajude os pobres Lemmings a chegar em casa são e salvos. Fica fácil: damos um montão de passwords



NOSSO  
SELO PARA  
OS GAMES  
MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



## SUPER NES

Final Fight 2	10
B.O.B	12
Street Fighter 2 - Champion Edition	14
The Lost Vikings	16
Starfox	17
Dicas	17

## MEGA DRIVE

Out of this World	18
CD Batman Returns	23
Shadow of the Beast	24
David Crane's Amazing Tennis	26
Universal Soldier	27
Dicas	27

## NINTENDO

Fire'n Ice	28
Lemmings	29
High Speed	31

## MASTER SYSTEM

Batman Returns	32
----------------	----

## PC

Tristan	34
---------	----

## ARCADES

Stadium Cross	35
---------------	----

**PILOTOS**

Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Gerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SUPER NES



MEGA



NINTENDO



MASTER



PC



ARCADES



SOS Ajuda aos desesperados	6
CARTAS O recado do leitor	6
SHOTS Novidades no mundo dos games	8
AÇÃO GAMES CLUBE Compras, vendas e trocas	37
PRÓXIMA EDIÇÃO Os jogos que vêm por aí	38



**MOSTRE QUE VOCÊ É THE BEST!**

# **2º CAMPEONATO BRASILEIRO NESCAU DE GAMES**

**SÃO 4 CATEGORIAS  
PRA VOCÊ DETONAR!**

**MASTER**

OUT RUN (EUROPA)

**NINTENDO**

KRUSTY'S SUPER  
FUN HOUSE

**SUPER NES**

ROAD RUNNER'S  
(PAPALÉGUAS) DEATH  
VALLEY RALLY

**MEGA**

TERMINATOR 2  
THE ARCADE GAME

## **COMO PARTICIPAR**

Envie uma foto da sua TV que mostre o seu melhor "score" até o dia 09/07/93.

Você pode concorrer em quantas categorias quiser!

## **COMO VAI ROLAR**

Os 12 melhores — 3 em cada categoria — estarão classificados para a GRANDE FINAL a ser realizada no Playcenter, em São Paulo, nos dias 24 e 25/07/93. Você não vai ficar de fora, vai?



# PRÊMIOS ANIMAIS!

**TV EM  
CORES**

**SEGA CD**

**SUPER  
NES**

**BONÉS**

**ASSINATURAS  
DE REVISTAS**

**CAMISETAS**

**1º Lugar** - TV • Sega CD • Boné • Assinatura • Camiseta  
**2º e 3º Lugares** - Super Nes • Boné • Assinatura • Camiseta  
**4º ao 12º Lugares** - Boné • Assinatura • Camiseta

## REGULAMENTO:

1. O 2º Campeonato Brasileiro Nescau de Games é aberto a todas as pessoas que dele queiram participar, sem limite de idade.
2. Cada competidor poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar fotos e cupons separados e identificados com a categoria escolhida e o "score" final do jogo.
3. Só serão consideradas válidas as fotos que estiverem nítidas e com "score" legível.
4. As fotografias devem ser enviadas até o dia 09/07/93 para o 2º Campeonato Brasileiro NESCAU de Games, à av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - São Paulo - SP.
5. Participarão das finais os 3 melhores competidores com os maiores "scores" em cada categoria.
6. Os 12 finalistas virão a São Paulo disputar a grande final do Campeonato, com todas as despesas de transporte e estada pagas e com direito a um acompanhante por competidor.
7. A grande final será disputada no PLAYCENTER, em São Paulo, nos dias 24 e 25/07/93.
8. Os 12 finalistas receberão como prêmio de participação: bonés, camisetas, diplomas e uma assinatura semestral da revista AÇÃO GAMES.
9. Os 3 primeiros classificados receberão ainda:  
 1º Lugar - 1 TV • 1 Sega CD • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma  
 2º Lugar - 1 Super Nes • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma  
 3º Lugar - 1 Super Nes • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
10. Todos os semifinalistas serão avisados por telefonema/telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 41 da revista AÇÃO GAMES, que trará a cobertura completa das disputas finais.
11. Os cupons de participação devem vir preenchidos de forma clara e legível. Não há necessidade de estragar a sua revista AÇÃO GAMES recortando o cupom, bastando um xerox ou cópia do mesmo em folha à parte.
12. Esta promoção é exclusivamente esportiva e cultural, sem envolver qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes nem vinculação destes à aquisição ou uso de qualquer bem e aberta a toda e qualquer pessoa que queira dela participar, exceto funcionários e parentes de funcionários da Editora Azul. Conforme Lei nº 5768, decreto 70951, art. 30.

## COMO FOTOGRAFAR:

- 1- Não use flash, de maneira nenhuma.
- 2- Escureça a sala o máximo possível.
- 3- Centralize a tela no foco de sua câmera. Use um tripé ou apoie num lugar firme, como uma mesa.
- 4- Prefira filme colorido de ASA 100, para evitar granulações e distorções de imagens.
- 5- Verifique, no visor da câmera, se a tela está totalmente enquadrada.
- 6- Quando possível, pause o jogo. Assim você poderá analisar e enquadrar melhor a foto.
- 7- Caso a câmera permita uma regulagem manual de velocidade, use uma velocidade abaixo de 30. Se houver a opção TV, use-a.
- 8- Preste muita atenção na hora de focalizar. Veja se a tela está bem nítida.
- 9- Faça sempre mais de uma foto, variando o diafragma.
- 10- Você pode usar qualquer tipo de máquina fotográfica, desde que ela seja capaz de produzir fotos com nitidez. É indispensável também que sua TV tenha uma boa imagem.

NOME .....

ENDEREÇO .....

CIDADE .....

CEP ..... ESTADO .....

REALIZAÇÃO:

APOIO:

PATROCÍNIO:

**REVISTA  
AÇÃO  
GAMES**

**novotel**

**playcenter**

**VARIG**  
ACIMA DE TUDO, VOCÊ

**Nestlé  
NESCAU**  
ENERGIA QUE DA GOSTO





## BRAWL BROTHERS (SNES)

Eu gostaria de saber o que tenho de fazer para passar das grades. Já tentei de tudo um pouco, mas nada deu certo.

**MARCÍLIO A. FERREIRA**  
Recife, PE

Não se desespere à toa, Marcílio. As grades fazem parte do cenário. Portanto, nada de fazer milagre, OK?

## SPIDER-MAN (Mega)

Não consigo achar a bomba na fase 7. E mais: existe algum truque para seleção de fases?

**MURILO OZI C. ALMEIDA**  
Itapetininga, SP

Primeiro a boa notícia, Murilo. Para achar a bomba, enfrente e acabe com todos os chefes que voltam na última fase. Agora a má: não há nenhuma manha para escolher fases, nem usando Game Genie. É mole?

## MORTAL KOMBAT (Arcades)

É verdade que existe um ninja verde muito louco neste game de arrepiar os cabelos da vovó? Ouvi dizer que é difícil pacas chegar a ele.

**JULIANO A. DOS SANTOS**  
Occidental, GO

É a mais pura verdade, galera de Occidental. Seu nome é Reptile: um verdadeiro demônio verde. Não é nada fácil chegar a ele. Ganhe todas as lutas de perfect até a fase da ponte. Dê o fatal em todas as lutas e não se defenda uma vez sequer. Se você for um bom mágico, vai enfrentar o tal ninja verde, uma mistura de Scorpion com Sub-Zero. Esta manha é só pra feras radicais. Alguém se habilita?

## MEGA MAN 4 e 5 (Nintendo)

Quais são as passwords para ir direto ao Castelo do Dr. Willy nestes dois jogos? Valeu moçada: Ação Games está cada vez melhor.

**MARCO LIMA DE ARAÚJO**  
Castelo, ES

Nosso objetivo é melhorar sempre, Marco. Anote estas passwords espertas para ir direto à última etapa dos jogos. Mega Man 4: a password disponível é para a fase no Castelo do Dr. Cossack: A1, A4, B5, E2, F1 e F3. No Mega Man 5, a password é Vermelho: A6, C1 e E3; Azul: B3, D6 e F1.

## PHANTASY STAR (Master)

Não consigo encontrar a passagem secreta para achar o espírito de Lassic no Palácio do Governador. Por favor, estou desesperado.

**CRISTIAN FELIPPI**  
Faxinal do Soturno, RS

Preste bastante atenção, Cristian. Ao entrar no Castelo de Lassic, você cairá numa armadilha. Siga pelo corredor. Não se assuste, pois você ganhará mais duas armadilhas de presente. Uma vez no Hall, vire à direita e ande duas esquinas. Dê três passos e fique de frente para a parede da esquerda. Ufa! Bem neste ponto uma porta mágica se abrirá. Chegou a hora de enfrentar o temido Governador. Só uma coisa: coma todos os burgers que encontrar pelo caminho.

## PAPALÉGUAS (SNES)

Existe algum truque para ganhar Continues e vidas neste game animal? Ah, que tal uma estratégia completa, hein?

**PABLO HENRIQUE MARIZ CARVALHO**  
Belo Horizonte, MG

Basta pegar no mínimo duas bandeiras vermelhas para descolar um Continue. Há várias vidas escondidas nas fases. O lance é fuçar tudo. Quanto à estratégia, gostamos tanto da idéia que já a publicamos na edição 24. Dê uma lidinha.

## R-TYPE (Master)

Tem alguma manha para este jogo?

**HERMANO GERHARDT**  
São Leopoldo, RS

Você está com sorte, Hermano. R-Type tem simplesmente um truque para ficar invencível. Com o console desligado, aperte 1 e

Direcional na posição ↘ no controle 1. No controle 2, pressione 2 e ↵. Fique com estes comandos todos apertados e ligue o console. Ao iniciar o jogo, você perceberá que está indestrutível.

## CHAKAN (Mega)

Como faço para passar do segundo estágio da fase Terra? Eu não consigo encontrar o subchefe. Obrigado e parabéns pela melhor revista de games do Brasil.

**RODRIGO G. FIORENZA**  
São Paulo, SP

Valeu pelos elogios, Rodrigo. Para chegar ao subchefe, suba direto pela esquerda. Nem tente ir pela direita: é morte na certa.

Não consigo passar da segunda fase do mundo da água do Plano Elemental. Não dá para subir nem para descer. Estou desesperado. Por favor, ajudem-me.

**ALISSON S. DE QUEIROGA**  
Belo Horizonte, MG

Calma, Alisson. O esquema é o seguinte: primeiro pegue a posição de salto. Daí, quando você chegar nas três portas, entre na do meio.

**ATENÇÃO LEITORES**  
AO ESCREVEREM SUAS CARTAS PARA O SOS, NÃO ESQUEÇAM DE COLOCAR O NOME COMPLETO DO JOGO E O SISTEMA. MUITAS CARTAS NÃO SÃO RESPONDIDAS POR FALTA DE DADOS.

## CARTAS



**SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777**  
**2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900**

## SUPER NES

Este videogame tem cabo de RF pra ligar na antena da minha TV? Caso não tenha, eu poderia usar o cabo do Mega?

**SAMUEL S. MARQUES**  
Sorocaba, SP

Tem sim, Samuel. Pode ficar tranquilo. O cabo de RF do Mega jamais seria compatível com o do Super NES. Aliás, não se deve nunca usar acessórios de um videogame em outro, OK?

## CD ROM

Os discos de jogos do Mega CD e, futuramente, do Super NES CD são compatíveis com o

CD ROM do meu PC?  
**JOÃO VICENTE DE SOUZA**  
Osório, RS

Negativo, João. O padrão de software do Mega CD é incompatível com o do CDROM de um PC. O mesmo deve acontecer futuramente com os CDs de jogos para o Super NES.

## MEGA MAN 5

Afinal, qual das versões deste jogo é a verdadeira: a que tem os cenários normais ou aquela outra, com cenários do Darkwing Duck?

**ALEXANDRE GAZZOLA**  
Piracicaba, SP

A versão original de Mega Man 5 foi feita pela Capcom. Se você quiser conhecê-la, dê uma olhada em nossa edição 29. Aquela outra, com cenários do Darkwing Duck, é piratésima. Numa grande pisada de bola da concorrência, ela foi "confundida" com a original. Pode?

## NEO-GEO

Afinal, quais as diferenças entre o Neo-Geo série Ouro e o Prata?

**MAURÍCIO SENER**  
Montenegro, RS

Internamente, o Ouro tem um processador pouquinho coisa

mais veloz. Outra diferença é que o Ouro vem com dois joysticks e um cartucho. Agora, o pratinho dele também é 40% maior que o do Prata, (claro)!

## MASTER

Por que vocês não publicam mais matérias sobre jogos de Master?

**CARLOS A. S. DE OLIVEIRA**  
Brasília, DF

Estamos acompanhando rigorosamente todos os lançamentos de jogos feitos pela Tec Toy, Carlos. Se houvesse mais lançamentos, certamente teríamos mais matérias sobre o Master.





# O PEGA-TROTE PEGA TODAS AS CRIANÇAS QUE FAZEM TROTE, MENOS SEU FILHO. CLARO, ELE JAMAIS FARIA ISSO.

Criança inteligente e criativa quase sempre só dá alegrias pros papais, tios, vovós, etc. O quase fica por conta daqueles momentos em que ela usa a privilegiada cabecinha pra fazer coisas muito sem-gracinha. Por exemplo: aproveitar a ausência dos adultos pra fazer trote para os bombeiros, polícia e ambulância. O telefone 190 do Copom é a vítima preferida desses adultos precoces, porque, convenhamos, isso não é coisa de criança-criança. Assim eles ligam pro 190, inventam pedidos de falsas emergências enquanto tá assim de gente realmente precisando de socorro.



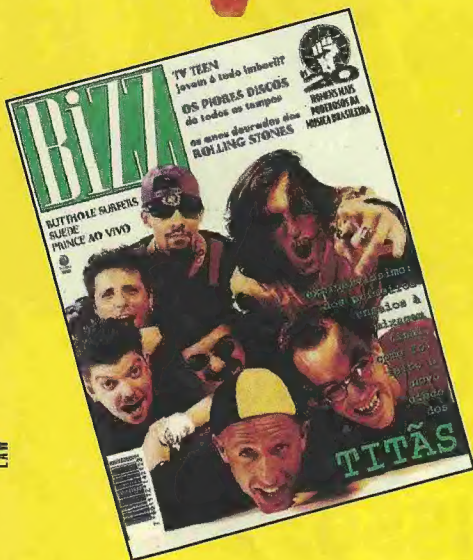
Pra acabar com isso, o 190 agora tem um aparelhinho genial chamado Pega-Trote. Por um sistema computadorizado ele identifica em flagrante o número do telefone do brincalhão. E registra numa lista a prova do crime. Assim, o Copom pede às mães que avisem seus anjinhos de que agora mais do que nunca, é melhor brincar no videogame do que no telefone. O Pega-Trote acabou com o esconderijo no outro lado da linha.



O TELEFONE 190 DO COPOM NÃO ESTÁ PRA BRINCADEIRA. AGORA ELE TEM PEGA-TROTE.



Neste mês a maior  
novidade da **BIZZ**  
é a própria **BIZZ**



Com a Bizz Você Vai Mais Longe.  
Antes Que Tudo Aconteça.



JÁ  
NAS  
BANCAS



# SHOTS

PIPOCAM CLÁSSICO  
EM NOVAS VERSÕES  
PARA CONSOLES  
SEGA E NINTENDO

## A FEBRE DOS SAPOS ESTÁ DE VOLTA

Battletoads, um dos jogos mais radicais da história do videogame, está voltando para deixar os fãs do sistema Nintendo com calos nos dedos. Todos serão contemplados: jogadores de Super NES, Nintendo 8 bits e Game Boy. Os lançamentos estão acontecendo nos Estados Unidos.

A versão para Super NES, *Battletoads in Battlemaniacs*, tem muito a ver com o jogo original, para Nintendo 8 bits.

Descer um fosso com paredes cheias de espetos, pilotar o famigerado jet-ski e pegar carona em cobras gigantes (lembra?) são alguns dos desafios. O jogo também tem fases novas e até estágios de bônus.

A versão mais original é para o Nintendo 8 bits: *Battletoads & Double Dragon*. A mistura de dois clássicos do videogame acabou criando um jogo em que você pode distribuir pan-

cadás com os sapos de *Battletoads* ou os heróis das artes marciais de *Double Dragon*, tanto faz. Os cenários lembram passagens dos dois jogos, que também emprestaram alguns vilões à nova aventura: a rainha Dark, Abobo, Scuzz e companhia limitada. Tem jet-ski aqui também, e o desafio parece animal.

Já a versão para Game Boy é a que mais segue a original. A descida pelo fosso dos urubus, o jet-ski (de novo não!), cobras, fase do gelo... é tudo muito parecido. Parece que os fãs dos sistemas Nintendo vão ter muito trabalho. Todos os games são da Tradewest, licenciados pela Rare.



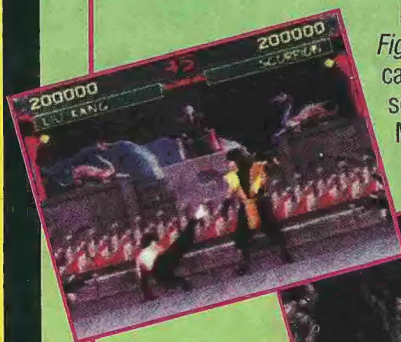
NES: mistura com *Double Dragon*



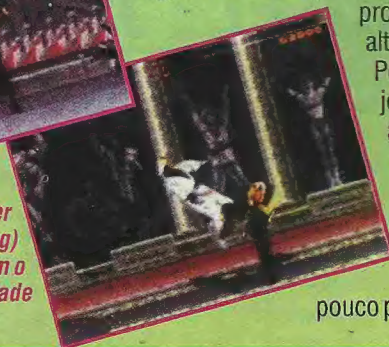
Super NES: gráficos alucinantes

## MORTAL KOMBAT, UM FESTIVAL DE VERSÕES

Muitos arcademaniacos estão trocando - ou já trocaram - *Street Fighter 2* por *Mortal Kombat*, o jogo das colunas vertebrais arrancadas, corações dilacerados e outras amenidades. Pois prepare-se: o sangue vai escorrer na tela dos videogames. Super NES, Mega, Game Boy e Game Gear estão na lista das versões programadas para sair em breve. A esta altura, algumas já podem até ter saído! Pelas primeiras fotos, parece que os jogos para 16 bits serão bastante fiéis à versão arcade com relação aos movimentos e cenários. No caso do Mega, tudo indica que só vai dar pra jogar com o joystick de seis botões. As versões para os portáteis, naturalmente, serão mais limitadas. Falta pouco pra gente conferir. Vale a pena esperar.



Versão para Super NES (com Liu Kang) e a de Mega (com o Raiden): fidelidade aos arcades





**PREPARE-SE: VEM AÍ UM LOTE DE NOVAS VERSÕES DE BATTLETOADS. E VAI PINTAR MORTAL KOMBAT PARA CONSOLES SEGA E NINTENDO. ENQUANTO ISSO, OS JAPONESES COMEÇAM A PRENDER OS REVENDEDORES DE PRODUTOS PIRATAS**



## PIRATARIA DÁ CANA NO JAPÃO

As grandes fabricantes de videogame não estavam brincando quando ameaçaram colocar os piratas atrás das grades. Em apenas duas semanas, quatro locadoras de games do Japão foram fechadas — e seus donos, mandados para a cadeia. Isso porque estas locadoras vendiam o famoso Magicom, aparelho capaz de copiar o programa dos cartuchos de Super NES, Mega Drive e PC Engine num simples disquinho de computador. E cópia de programa é a maior bandeira — preta e com caveira, diga-se de passagem.

Aparentemente, as loca-

doras trabalhavam na maior legalidade, apenas alugando cartuchos de videogame. Mas quando um cliente adquiria a confiança dos donos do estabelecimento, eles logo lhe ofereciam um Magicom fabricado em Taiwan por apenas 100 dólares. E se o cliente soubesse pechinchar, podia levar o aparelho por até 60 dólares. Depois aquele cliente indicava um amigo, que indicava outro, e assim o Magicom ia se espalhando pelo Japão.

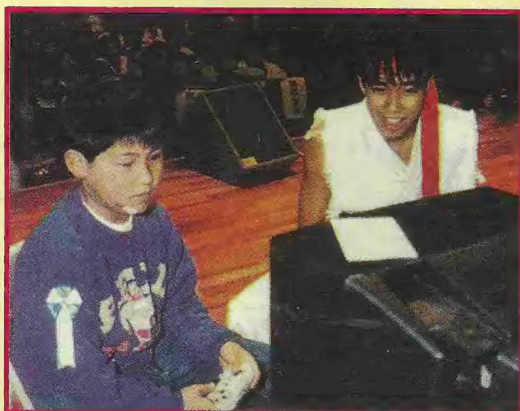
Os piratas agiam na moita até que a história caiu nos ouvidos de um fiscal. O tem-

po fechou. Sega, Nintendo e NEC mandaram a polícia para uma batida nas locadoras. Foram encontradas quatro lojas que tinham este esquema. Agora, seus donos podem ficar até 6 anos na prisão e pagar uma alta multa por terem desrespeitado os direitos autorais.

O cerco das autoridades japonesas contra o Magicom é tão apertado que elas estão de olho até nos correios. Se alguém de outro país tentar mandar um Magicom pelo correio para o Japão, a encomenda será barrada e a polícia entrará em ação para advertir quem mandou este "presentinho".

## VIAJANDO COM STREET FIGHTER

Desde o mês de abril, a Nintendo já está divulgando o lançamento da versão *Street Fighter 2 Turbo*, programado para este mês. A divulgação foi feita numa feira promovida pela Capcom e a fabricante de tênis Pony, no Japão. Nela, os melhores jogadores japoneses de *SF2* (primeira versão) vestidos como os personagens, desafiavam o público para uma partidinha. Quem conseguisse vencer as feras poderia ganhar até uma viagem a qualquer país do mundo. Imagine se estes caras não eram bons...



**ERRAMOS** COMETEMOS UMA FALHA NA EDIÇÃO 35, SEÇÃO SHOTS, NA MATÉRIA SOBRE O MEGA DRIVE 2. POR UM ERRO DE TRADUÇÃO DO JAPONÊS, INFORMAMOS ERRADAMENTE QUE O NOVO APARELHO DA SEGA TERIA UM PROCESSADOR MAIS RÁPIDO QUE O DO CONSOLE ATUAL. AS INOVAÇÕES DO MD2 LIMITAM-SE À MUDANÇA DE DESIGN, SIMPLIFICAÇÃO DO APARELHO (QUE PASSOU A CUSTAR MENOS NO JAPÃO) E O ACOMPANHAMENTO DE JOYSTICKS DE SEIS BOTÕES PARA COMANDOS.

# DIE HARD

**DISTRIBUIDORA NORTE AMERICANA**

AGORA MAIS FORTES, VENHAM NO ATACADO



(011) 2673839



## OLYMPIC GAMES

**LOCAÇÃO E VENDAS  
R. PAULO GONÇALVES, 188  
FAX: (011) 2673839**



**ACEITAMOS REPRESENTANTES EM TODO BRASIL**

# ONLY GAMES

**LOCAÇÃO E VENDA DE CARTUCHOS E APARELHOS**

**AS MAIORES NOVIDADES DO JAPÃO SUPER NES, E DOS STATES SEMPRE EM PRIMEIRA MÃO SUPER FAMICOM, MEGA DRIVE, SEGA GENESIS E NINTENDO 8 BITS**

**PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS VENDAS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX**

**GARANTIDO!  
O MENOR PRAZO DE ENTREGA!**

**FALE COM A GENTE!**

**RUA SANTE COLOMBARO, 202  
CEP.: 03311-010 - SÃO PAULO-SP  
TEL/FAX: (011) 942-9747**



Extra, extra! A Capcom apronta mais uma e detona o mercado de games de luta com a segunda versão de Final Fight. Com 12 Mega de gráficos absolutamente alucinantes, o game é muito melhor que a primeira versão. Os personagens estão maiores, mais fortes, mais detonantes. Final Fight 2 equivale ao Streets of Rage 2 para Super Nintendo.

O esquema do jogo é exatamente igual ao da primeira versão. Você escolhe entre três personagens e tem a missão de resgatar um quarto carinha (que caiu nas garras de malfeitores). E blablablá, blablablá, blablablá. A história é aquela maravilha de sempre. Mas a ação e a pancadaria compensam. O jogo rola no estilo Streets of Rage: porrada em movimento. Só que com bonecos maiores, cenários muito lindos e som... bem, o som não é lá nenhuma maravilha, mas empolga.



## Volta ao mundo

Cada fase de Final Fight 2 rola em um país diferente. O papo começa em Hong Kong, à meia-noite. Depois vai para a França, para a Holanda e outros lugares. Os cenários de cada uma das fases mostram elementos típicos dos países. Dá para ver pequenos cafés com mesas nas calçadas de Paris. E muitos outros detalhes chocantes. Os gráficos são tão caprichados que até batem Street Fighter 2 no quesito arte: 12 Mega muito bem gastos.

E por falar em Street 2, há MUITAS semelhanças entre os dois jogos: alguns golpes, magias dos adversários e background graphics (os famosos cenários). Além, é claro, da marcante presença da galera. Chun-Li aparece no cenário logo na primeira fase e Guile dá o ar da graça na fase seguinte. Apesar da aparente falta de personalidade, Final Fight 2 se garante numa boa. É, sem dúvida, bem melhor que a primeira versão.

## OS PROTAGONISTAS



**VOCÊ PODE JOGAR FINAL FIGHT 2 COM UM DESTES TRÊS LUTADORES: HAGGAR, MAKI E CARLOS. HAGGAR É FORTE E PESADO. MAKI É RÁPIDA E LEVE. E CARLOS UNE O MELHOR DOS DOIS**

### FINAL FIGHT 2 / Capcom

Luta 1 ou 2 jogadores  
12 Mega



O JOYSTICK É CONFIGURÁVEL.  
TODOS ESTES GOLPES  
FORAM EXECUTADOS COM A  
SEGUINTE OPÇÃO:

Y - ATAQUE

B - PULO

## HAGGAR

Um verdadeiro Zangief ainda mais invocado. Sua força é descomunal. Socos são o seu forte. Mas o pilão é totalmente demais. Alto e forte, Haggar apenas peca pela falta de agilidade. Mas, pelo seu tamanho, ele até que faz muito.

### GIRADA DE BRAÇOS



É a magia. Detonante: Y + B

### VOADORA



Surpreenda: B, e depois Y

### PILÃO



Agarre, pule e aperte Y

### ENTERRADA



Pra quebrar costela. Agarre, ← + Y



# MAKI

Garota loira e atraente. Mas ela não seduz as vítimas: desce o cacete. Rápida como a luz, Maki é leve, tem força considerável e usa as pernas como ninguém. Quem foi que disse que mulher não sabe dar porrada?

## JOGADA



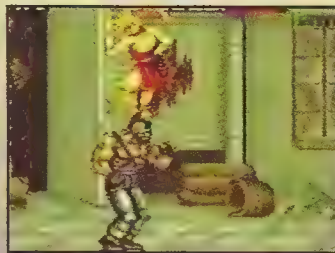
Chegue bem perto e aperte Y

## GIRADA NO CHÃO



Magia: Y + B

## PISADA



Demais! B, ↑ + Y

## GOLPE DUPLO



Socos e chutes: Y bem rápido

# CARLOS

Nem leve, nem pesado. Não tão forte quanto o brutamontes do Haggar, nem tão ágil quanto Maki. Carlos parece um inútil. Mas é o mais equilibrado dos três lutadores. É ágil e forte na medida certa.

## ESPADA



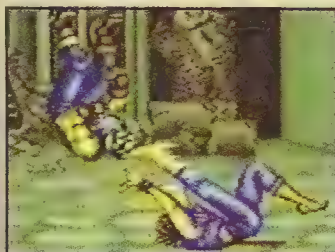
Linda magia: B + Y

## VOADORA



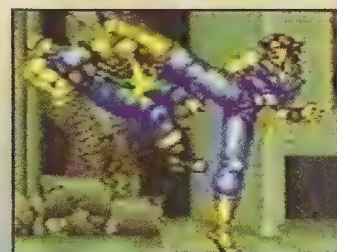
Ande, pule e aperte Y

## JOGADA ATRÁS



Bem pertinho, ← + Y

## GOLPE DUPLO



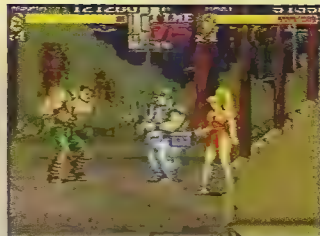
Igual ao de Maki: Y várias vezes



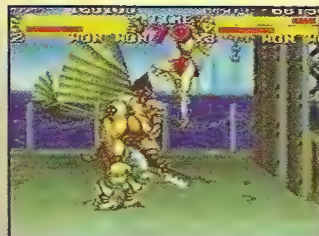
## FASE 1 HONG KONG



Veja só quem chegou para o jantar: Chun-Li em pessoa. Toda serena, saboreando um autêntico peixe cru



Este grandalhão tem ferraduras nas mãos e dá choques. E a vítima vira esqueleto na hora. Cuidado

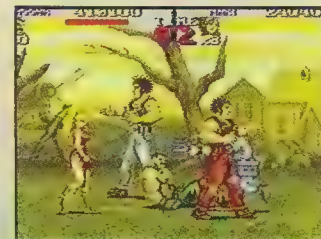


Fique ligado na sombra do chefe para não ser esmagado e perder energia. Acerte-o de lado: nunca pela frente

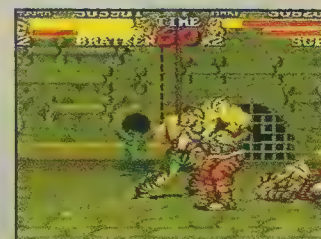
## FASE 3 HOLANDA



Mais holandês impossível. Planícies bucólicas e rios parados

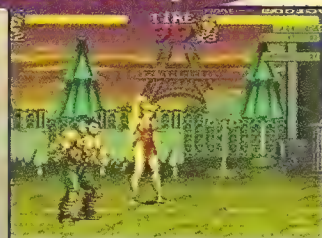


UAU! Tem neguinho demais querendo comê-lo vivo. O que fazer? Porrada em todo mundo



Chefão totalmente UGA-UGA. Ele dá pulos e pisadas em você. Magia e voadoras resolvem

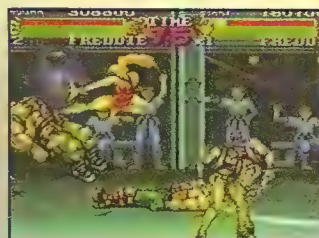
## FASE 2 FRANÇA



Dê um look no visual "made in France". Todo o romantismo de Paris na telinha da TV. Cortesia da Capcom



Guile estava sem trampo e resolveu fazer uma pontinha. Ele fica do lado dos caras que saem deste galpão louquinhos para acabar com você

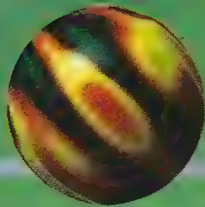


O chefe é um animal. Ele dá cabeçada, bundada, peitada, joelhada e outros "adas" menos cotados. Detone-o na base da voadora

**VAMOS PARANDO POR AQUI PARA NÃO PERDER A GRAÇA. VÁ BABANDO: A QUARTA FASE ROLA DURANTE A NOITE. UM ARRASSO. PREPARE-SE!!!**



AÇÃO



UMA GERAL NAS FASES DE B.O.B.

PEDREIRAS À VISTA

O que significa B.O.B.? Os gamemaniacos americanos ficaram loucos com o enigma. E a Electronic Arts não ajudou. Tudo que se sabe é que B.O.B. é um simpático andróide de olhos enormes. Apaixonado,

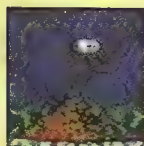
ele marcou um romântico encontro com a garota de quem gosta e pretende namorar. Para não fazer feio, gastou a lábia para descolar o carango do velho. Seu pai concordou, mas disse, "se este carro voltar com um só arranhão, nem apareça em casa...".

Todo confiante, B.O.B. acelera seu supercarro e desaparece no espaço sideral. Ele já estava sonhando com a garota quando uma catástrofe aconteceu: um asteroide desgovernado surgiu no meio do caminho de nosso herói. O impacto da pancada foi tão forte que B.O.B. acabou parando em um planeta muito estranho e perigoso. Que encrenca, não? Livre-se desta. Acabe com os perigos do planeta maluco e vá para os braços de sua amada. Ah, torça para ela ainda estar lá...

## FASES ENORMES

A Electronic Arts poderia ter caprichado um pouco mais neste game. Os gráficos são muito legais, mas o som é apenas regular. O desafio é animal e tudo o mais. Mesmo assim, ainda falta alguma coisa. Aquele "quê" de especial que só os grandes jogos têm. B.O.B. é um jogo longo. São fases e mais fases de ação intensa e desafios variados. Até aí, tudo bem. O problema é que boa parte deste esforço pode ser em vão. Apesar da opção password, não há códigos para cada fase. Apenas para um bloco de fases. Ou seja: se você completar três ou quatro fases sem descolar a respectiva password, um abraço: terá de voltar ao início deste bloco de fases.

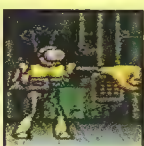
CARAS E BOCAS



VIRANDO PÓ



OLHOS CHARMOSOS



SOCO PODEROSO

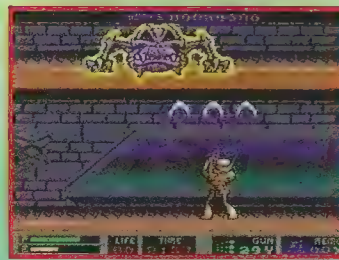


ESMAGADO

CHEFINHOS DA HORA



Primeiro chefe do game. Ele atira pela boca e por um canhão louco. Seu ponto vulnerável é a cabeça. Mande bala. Tiro triplo ou míssil teleguiado dão pro gasto



Este chefe é baba. Ele coloca a linguona pra fora, jorra sangue e lança uns ratinhos em você. E, de quebra, atira uns raios. Mísseis nele, galera!



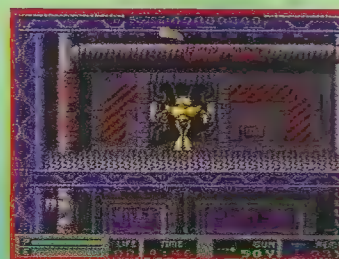
É uma centopéia? Um dragão? Ou será um tamanduá? É apenas o segundo chefe. Comece acertando os buracos superiores (quando abertos)...



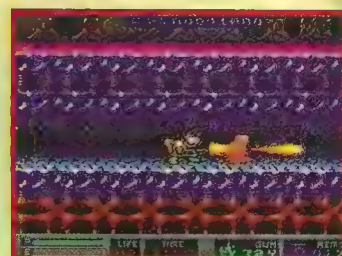
Último chefe do segundo nível. Acerte na cabeça ou nas mãos e fuja de suas porradas. Se ele o acertar, adeus



Logo no começo do sexto nível do primeiro mundo, desça para descolar uma vida extra. Moleza, né?



Quando a sua energia estiver no osso, fique bem na frente desta porta e aperte ↑ pra encher a barra rapidinho



Quando os caminhos forem estreitos, ande abaixado a maior parte do tempo. Use a arma de fogo, OK?



Ao cair, aperte ↑ para se agarrar nas barras de ferro e se livrar dos perigos que pululam no solo

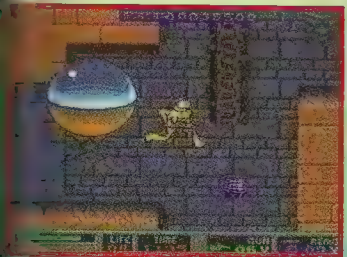


# PARA FERNÁLIA

A grande sacada do game é a variedade de armas e itens. São seis tipos de cada. Você precisa saber qual arma é melhor para derrotar seus adversários. Mas não se iluda: você começa o jogo com apenas uma arma. E deve coletar mais e melhores tiros durante a partida. E torcer para não morrer. Senão, adeus armas especiais. Você volta a ficar com apenas o tiro simples. E limitado, assim como todos itens e armas...



Pegue uma carona neste carango turista para achar a saída. Você tem um minuto para picar a mula. Corra!



Ê um look nesta enorme bola de cristal. Se ela cair na sua cabeça, Game Over. Não pise nos pontinhos brancos



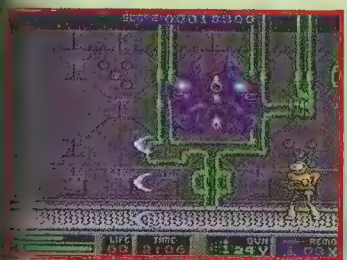
A lava fervilhando na parte de baixo da tela está louca para pegá-lo. Pule nas plataformas e salve a sua pele



No começo desta fase, no segundo mundo, vá para a direita e pegue o helicóptero. O lugar certo é bem no meio da cabeça do carinha feioso



para ele ficar muito louco da vida. Ele vira um bicho doidão. Atire e pule sem parar. Não é tão fácil quanto parece



Em seguida, ele vira uma cabeça muito louca. Decore a sequência de seus ataques e mande bala na orelha

## PASSWORDS

Estas são as senhas para você acessar algumas fases até o terceiro nível:

171058	652074
950745	265648
472149	462893
672451	583172
272578	743690

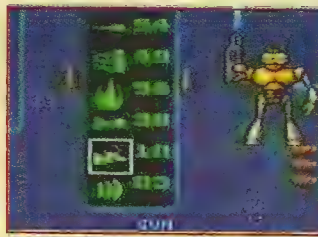
## COMANDOS

A	soco
B	pulo
X	aciona item
Y	aciona arma
L	escolhe arma
R	escolhe item

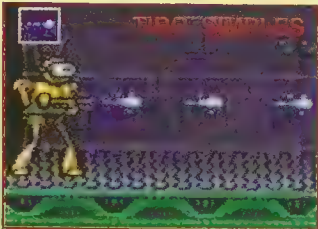
B.O.B./Electronic Arts

Ação	8 Mega	1 jogador	
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

## CONHEÇA SUAS ARMAS



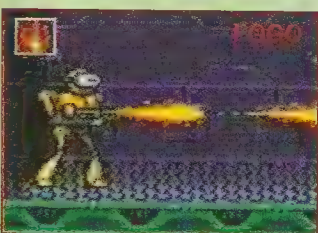
A tela de armas. Use o L para escolher a arma e X para ativá-la



Fraco, porém rápido



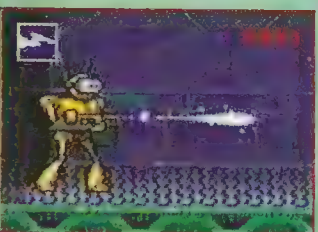
Três vezes melhor que o simples



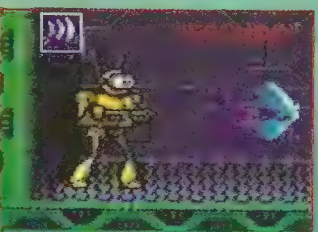
Tem curto alcance



Vai atrás dos alvos

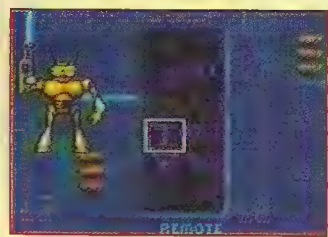


Ignorante. Destroi pacas



Totalmente animal

## ENTENDENDO OS ITENS



Tela de itens. A escolhe e L ativa. Use-os em emergências



Você fica invisível e invencível



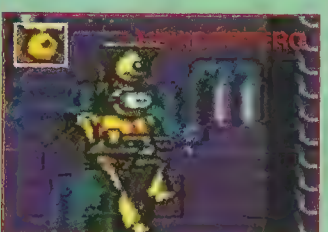
Dá invencibilidade parcial



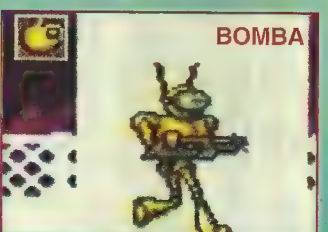
Ideal para descidas suaves



Serve para subir telas verticais na boa



Sobe em qualquer direção



Novidade: explode tudo na tela



AS ARMAS ESTÃO NA ORDEM DE FORÇA. O TIRO SIMPLES É O MAIS FRACO E O "ESCUDO" É O MAIS FORTE



## Diferenças

Apesar de permitir a escolha direta dos 12 personagens, falta muita coisa para o game ser um verdadeiro Champion Edition (CE). Os chefes não têm todos os movimentos dos arcades e os comandos para realizar certos golpes são completamente diferentes. Já os oito demais personagens não fazem os movimentos novos incorporados na CE dos arcades, como o balão da Chun-Li, o dragon punch longo do Ken, a giratória em movimento do Zangief etc. Também, o que podemos esperar de um jogo pirata, né? O lance é ficar antenado no lançamento de SF2 Turbo e jogar tudo o que uma versão original nos dá direito. Enquanto isso...

## M.BISON

Sua tesoura não tem deslocamento e só atinge o adversário uma vez. Em compensação, com seis socos fracos, fortes ou médios, ele derruba qualquer um. Os golpes especiais disponíveis são:

**Torpedo:** ← dois segundos, → + soco



**Pisão:** ↓ dois segundos, ↑ + chute

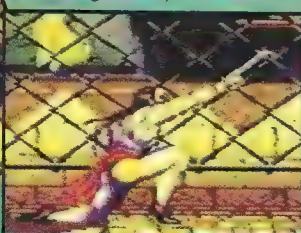


**Tesoura:** perto do inimigo, aperte B

## VEGA

Seus golpes são os que mais roubam energia dos adversários. Mas Vega não tem flick para trás. Ele sobe na grade e nos cenários das outras telas, em vez de subir nos cantos. Melhores golpes:

**Subida na grade/cenário:** ↓ dois segundos, ↑ + chute



**Golpe com a garra:** ← dois segundos, → + soco



STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION (também conhecido como SF 3)

Pirata sem vergonha 2 jogadores 16 Mega



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

## BALROG

Faltaram a corrida com o direto, cabeça-dá e o soco que derruba. O jeito é usar o poderoso gancho, que está com comandos mais simples e, portanto, pode ser repetido rapidamente. Golpes especiais:

**Supersoco:** ↓, ↘, → + soco



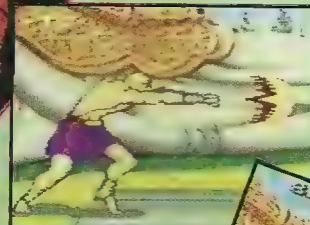
**Gancho:** ↓, ↘, ← + chute



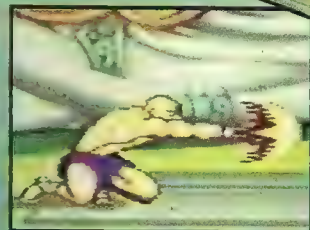
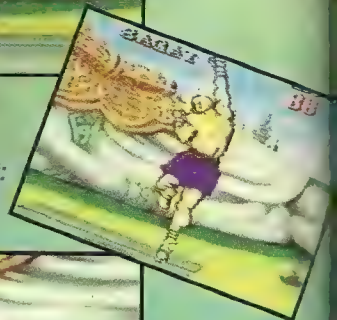
## SAGAT

O personagem está sem sua famosa rasteira. Aqui ele também não joga o inimigo no chão e seu tiger uppercut não derruba, perdendo para os golpes fortes de outros personagens. Golpes pra você tentar:

**Magia em cima:** ↓, ↘, → + soco



**Tiger uppercut:** →, ↓, ↘ + soco



**Magia embaixo:** ↓, ↘, ← + chute

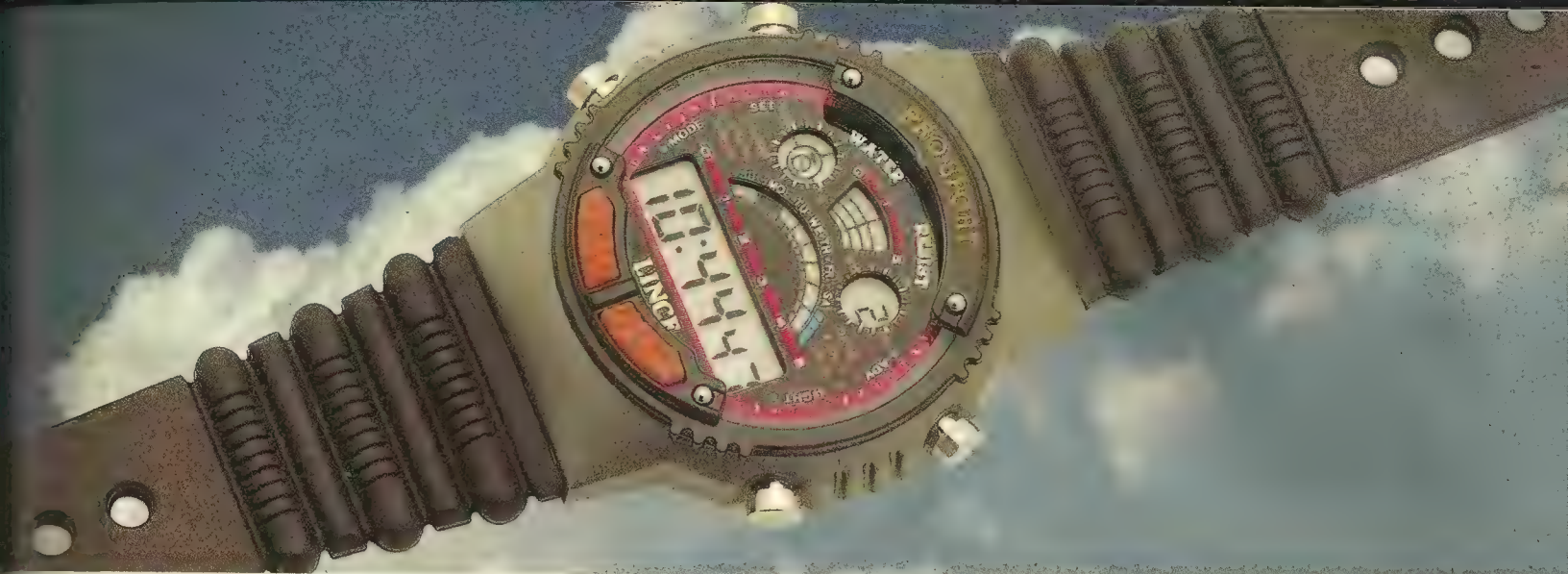
ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA / AÇÃO GAMES

SE LIGUE:

→ É PARA A FRENTE;

← É PARA TRÁS





# Tempos



# modernos



Nova linha Lince. Relógios à prova de aventura que fazem o seu esporte ainda mais espetacular, no mar, no céu e na terra .

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS  CONHEÇA O AMAZONAS

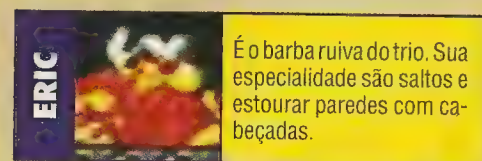
**LINCE**  
QUARTZ





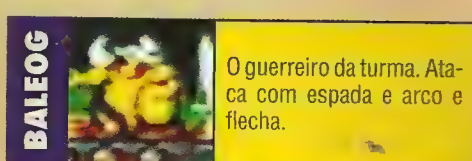
Tá um game de raciocínio que não cai na chatice. The Lost Vikings, da Interplay, é um jogo bem-sacado em que não faltam surpresas e alto astral. Três vikings - Eric, Olaf e Baleog - foram capturados por uma nave alienígena enquanto davam um inocente rolê em sua aldeia. Agora, nossos robustos heróis querem fugir da nave extraterrestre a qualquer custo. Para

isso, terão que se unir e trabalhar em equipe. E quem os comanda é você, sozinho ou com outro jogador. O que chama bastante a atenção em The Lost Vikings é o som muito bem-produzido. Rola o tempo todo um tema musical meio dance, meio jazz, mas muito legal, que sacode até defunto.



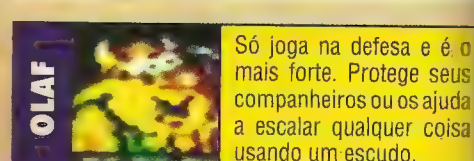
**ERIC**

É o barba ruiva do trio. Sua especialidade são saltos e estourar paredes com cabeçadas.



**BALEOG**

O guerreiro da turma. Ataca com espada e arco e flecha.



**OLAF**

Só joga na defesa e é o mais forte. Protege seus companheiros ou os ajuda a escalar qualquer coisa usando um escudo.

## CÓDIGOS DE LAMBUJA

Use estas passwords para dar um rolê pelas fases

SVB2 LBPZ BH5BD	R3KS 7F2S D42CQ
SVRT LJ2Z BM5BG	R3K9 7FIS D82CS
8VR1 3B6Q FT1BJ	HYMX 4Z4L FLZCZ
H3LN 7GHS CB2BV	HYZX 45ML GBZDB
H3NN 7HHS CV2B3	HY1X 46ML GVZDL
H3G5 7DRS DG2CD	

## ITENS

Como The Lost Vikings é um jogo cooperativo, os itens podem ser trocados entre os três vikings. Use os botões Select e B para fazer as trocas. Os itens que não interessam podem ser jogados no lixo, que fica no canto direito superior da tela.

	Estoura máquinas alienígenas
	Aumenta energia
	Abre as fechaduras vermelhas
	Abre as fechaduras amarelas
	Destroi todos os inimigos na tela
	Aumenta poder de seu marcador de energia

## COMANDOS

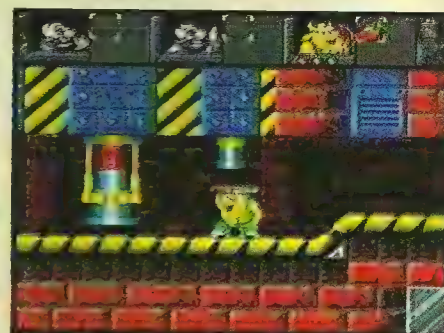
<b>A</b>	Acionar dispositivo e abrir portas
<b>B</b>	Pular/movimentar escudo/golpe de espada
<b>Y</b>	Cabeçada/movimentar escudo/flechada
<b>X</b>	Usar item
<b>R ou L</b>	Trocar de viking
<b>Select</b>	Acionar cursor de item

## FASES PRA CHUCHU

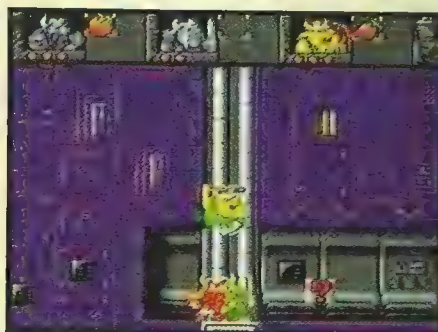
O jogo é longo e tem muitas fases, embora algumas sejam fáceis. O lance é sempre achar a saída. Como tudo rola dentro da nave alienígena, o jogo acaba se transformando num enorme labirinto. No meio do caminho, você deve acionar os botões com "?" para coletar informações e desvendar segredos da espaçonave. Use também os teletransportadores, pois são bons atalhos.



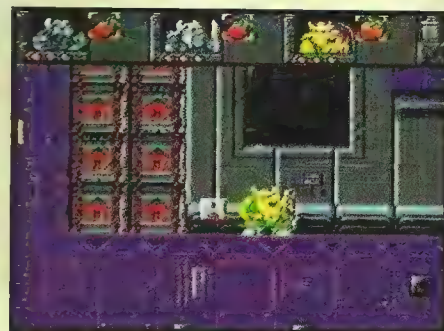
Use o arco e flecha de Baleog para acionar botões distantes



Neste túnel high tech, Olaf se protege de todas as colunas, exceto da maior delas. Cuidado pra não virar pastel!



Quando o escudo de Olaf está para cima, o bárbaro pode cair flutuando. Use esta manha e pegue itens muito escondidos



Ligue a alavanca para as setas levarem você para cima

**VOCÊ SÓ TERMINA UMA FASE SE CONSEGUIR LEVAR OS TRÊS VIKINGS ATÉ A SAÍDA ★ FIQUE ESPERTO: CADA VIKING SÓ PODE SER ATINGIDO ATÉ TRÊS VEZES. NA QUARTA, BYE, BYE! ★ THE LOST VIKINGS É MAIS LEGAL AINDA EM DOIS JOGADORES. ELES JOGAM SIMULTANEAMENTE E DEVEM SE UNIR E DIALOGAR BASTANTE, SENÃO DÁ CHABUI**



# STARFOX

Se você pensava que o melhor game que a Nintendo já fez não tinha nenhuma manha, prepare-se. O Buraco Negro o espera com lindos detalhes. Isso sem falar na fase escondida. Chocante. Respire fundo e veja como ir à galáxias do além em Starfox.

## ATRÁS DO BURACO NEGRO

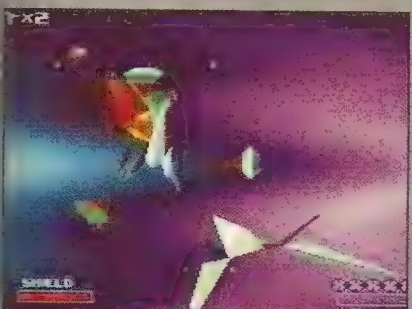
Na fase Asteroid Belt, no primeiro nível (o do meio), você verá fileiras de asteróides brancos e vermelhos. Atire nos vermelhos.



Depois da terceira fila de asteróides, sempre acertando nos vermelhos, um rosto surgirá.



Detone o rosto quando estiver bem perto dele. O Buraco Negro é todo seu.



Dê um look no visual desta fase. O Black Hole é um cemitério espacial.



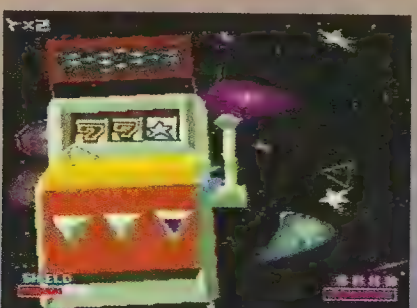
Estes anéis levam à fase 4. O primeiro o leva ao segundo estágio; o segundo ao terceiro e o último conduz ao primeiro.

## FASE ESCONDIDA

Uma fase muito louca o aguarda na Asteroid Belt do nível 3. Veja como descolar o acesso a esta fase. Você verá vários asteróides: prateados ou vermelhos, grandes e pequenos. Quando aparecer um enorme asteróide prateado na parte direita da tela, atire sem parar. Após destruí-lo, você verá um passarinho louco sair lá de dentro. Toque nele para sair desta e entrar direto em Out of this Dimension, a fase mais linda e absurda que seu Super NES já mostrou.



Rostos transfigurados dão o astral. Saque só que lindos. Demais!!!



Cassino total. Atire na manivela para conseguir 3 setes e adeus chefe.

## WINGS 2

**Password** - que tal começar o game com o piloto Marcel LeBlanc no nível máximo da pontaria, habilidade de voo, estamina e condições mecânicas? Basta selecionar a opção Continue Game e digitar a palavra END como password.

## SKULJAGGER

**Áreas secretas** - em vários lugares deste jogo existem pontos de onde você pode acessar telas secretas cheias de bônus. Na fase 1-1, caminhe até o local em que você encontra uma pedra e uma cabeça de caveira lado a lado. Fique bem no meio dos dois objetos e aperte ↓ para acessar a tela secreta. No estágio 3-1, fique bem embaixo das cerejas no nariz da estátua e aperte ↑ seis vezes.

## RPM RACING

**Grana fácil** - começar o jogo com 45 milhões é pouco ou já tá bom? Se você quer esta grana fácil, selecione um arquivo vazio (naquela tela para gravar os resultados) e aperte B. Com isso, você vai entrar na tela de compras. Escolha qualquer um dos carros e aperte B de novo, indo para uma tela com novos itens para comprar. Você vai ver cinco columninhas de itens, certo? Coloque o quadradinho vermelho no último pedaço da coluna do meio. Então, faça a sequência de comandos B, ←, B, ←, B, →, B, →, B, B, B, ←, B, B, B, →, B, →, B e B. Comece o jogo nadando em dinheiro.

## TARTARUGAS NINJA 4

**Mais Continues** - quando você estiver quase perdendo sua última vida, no último Continue, aperte Start no controle 2. Pronto: imediatamente, você pode assumir o controle da outra tartaruga com todas as vidas e Continues a que ela tem direito.





GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSA
---------	-----	---------	---------

**Pharmaceuticals**

1

## 2



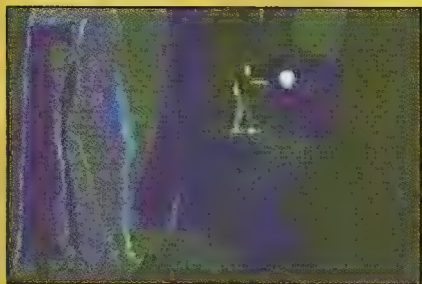
## LABIRINTO (CLLD)

Esta fase começa num bueiro estreito e escuro. Na verdade é um labirinto, onde Lester só pode movimentar-se rolando. Calcule bem o intervalo dos jatos de gás venenoso e procure ir sempre para baixo.



*Nas bifurcações, tome o seguinte caminho: esquerda, direita, direita, esquerda, e direita*

Saindo do bueiro, recarregue sua arma, aproximando-se da parede à esquerda. Seguindo à direita, encontre uma ponte quebrada. Tome impulso e salte para o buraco. Você encontrará uma plataforma abaixo da outra ponta do penhasco.



*Na plataforma do penhasco, detone a parede e ache uma passagem secreta que leva a uma caverna*

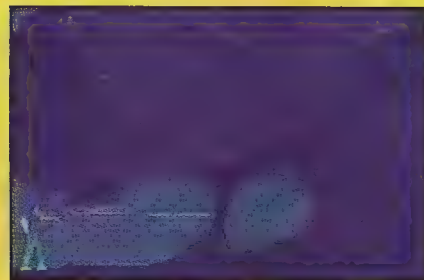
Desça tudo, encontre uma enorme pedra quase tringular e siga pelo piso mais baixo até o final. No meio desta caminhada, pule os buracos, tome cuidado com pedras que caem do teto e

mande chumbo nas plantas carnívoras no teto. Passando pelo morcego, dê uns tiros nele para obrigá-lo a voar para a esquerda.



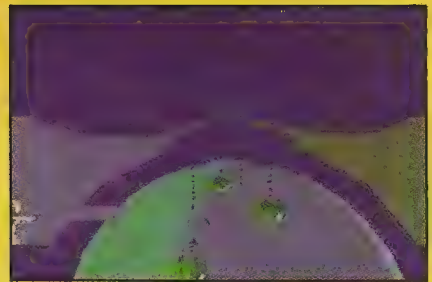
*Enquanto as plantas devoram o morcego, pule de stalactite em stalactite para passar numa boa*

Retorne para a pedra triangular e, à esquerda dela, atire em sua base. A rocha cai e forma uma escada para o andar de cima.



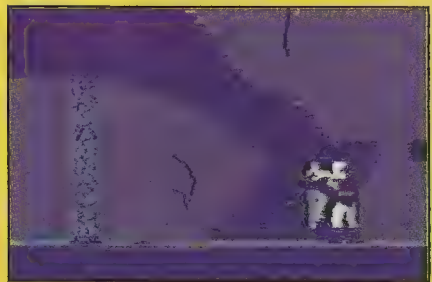
*Chegando a este ponto da caverna, atire na parede e libere a água. Saia correndo para a direita. Ao fim da linha, a corrente d'água tira você dali*

Seguindo em frente, você encontra um guardinha e um velho. Para eliminar o rabujento, é o seguinte: faça escudos, ande para frente e a porta se abre automaticamente. Assim que o velho atira duas granadas, caminhe para trás: a porta se fecha e o velho vira pó, atingido por suas próprias bombas.



*Saindo da caverna, vá pela direita até encontrar estes três lustres verdes*

Espere o fim do som de passos e atire no primeiro lustre, que cai na cabeça do cara do andar de baixo. Volte pelo mesmo caminho.



*Este guarda te atingiu e sua pistola caiu. Jogo rápido: dê um chute abaixo da linha de cintura dele, corra até a arma e atire*

Pegue a segunda escada e desça um piso. Siga até outra ala com lustres e atire no do meio para libertar seu amigo do lugar onde ele está preso. Siga em frente e você encontrará um fosso d'água.



*Encha a tela com escudos e detone o guarda da direita e depois o de trás*

## MERGULHO (BFLX)

Mergulhe no fosso e desça até uma encruilhada. A segunda subida deste local é onde você deve pegar fôlego de vez em quando.

*Desça tudo até o final, virando à direita, e destrua a plataforma com barra à laser. Depois, volte pelo mesmo caminho*

Saindo do fosso, pegue a direita. Há vários guardas no caminho.



*Chegando ao final do corredor, faça um escudo e espere até seu amigo reaparecer*

**QUANDO A PISTOLA  
ESTÁ DESCARREGADA,  
FICA PISCANDO UMA  
PEQUENA LUZ NA ARMA.  
TRATE LOGO DE  
RECARREGAR SUA ARMA,  
HEIN, MEU!**



# A TUTTI GAMES ES DO QUE FOGUE



ARIAL MERMAID  
BATMAN RETURNS  
POWER ATLETE  
ROLO  
SUNSET RIDERS  
SONIC II  
TARTARUGA IV



ALIEN III  
D. ROBISONS SUPR. COURT  
EVANDER HOLLIFIELD  
GREENDOG  
SPIDERMAN  
SIMPSONS X MUTANTS  
TAZ MANIA  
TENNIS 92  
TURBO OUT RUN  
WORLD ILUSION



BEST OF THE BEST  
CYBERCOP  
G. LOOK  
IMORTAL  
LEMINGS  
LOTUS TURBO CHALLENGER  
MAZIN SAGA  
MC DONALD'S KIDS  
OUT LANDER  
OUT RUN 2019  
SPLATTERHOUSE II  
7 UP SPORTS  
USA BASKET DREAM TEAM  
X MAN



ALIEN STORM  
AIR DRIVE  
ARCH RIVALS  
BARCELONA 92  
BATMAN  
BEST WARRIORS  
CRUE BALL  
CASTLE OF ILUSION  
DAHNA  
DANGEROUS SEED  
DEVIL CRASH  
DICK TRACY  
EARNEST EVANS  
FANTASIA  
FIGHT WING MASTERS  
GRANADA  
GOLDEN AXE I  
GOLDEN AXE II  
HEAVY NOVA  
JOE MADDEN  
JORDAN X BIRD  
KABUKI  
KRUSTIS FUN HOUSE  
MARIO LEMIEUX HOCKEY  
MASTER OF WEAPON  
MOONWALKER  
NAKAGIMA  
QUACK SHOT  
ROLLER THUNDER II  
RING SIDE ANGEL  
SUPER SHINOBI  
STREET OF RACES I  
SHADOW OF THE BEST  
SMASH TV  
SLIME WORLD  
SUPER MONACO GP I  
SONIC  
TURRICON  
VERITEX  
WESTLE BALL



AIRTON SENNA GP  
ACQUATIC GAMES  
BULLS X LAKERS  
CHUCK ROCK  
DE VOLTA P/ FUTURO  
DINOLANDIA  
ECCO DOLFIN  
GLEN LANCER  
HIT THE ICE HOCKEY  
LAKERS X CELTICS  
ROAD RUSH II  
SUPER MAN  
TALESPIN



AFTER BURNER III  
AGASSI  
BATLEOTADS  
CADASH  
CAPITÃO AMÉRICA  
CIBORG  
DEADLY MOVES  
F 22  
GODS  
NHLP HOCKEY  
SUPER 2 X 1  
STRIDER  
THE TERMINATOR  
WORLD CUP 92



AFTER BURNER  
DESERT STRIKE  
FLINTSTONES  
JAMES BOND 007  
JENNIFER CAPRIACCI  
TENNIS  
KID CHAMALEON  
PREDATOR II  
SUPER 2 X 1  
SIDE POCKET  
WORLD TROPHY SOCCER  
TINNY TOON

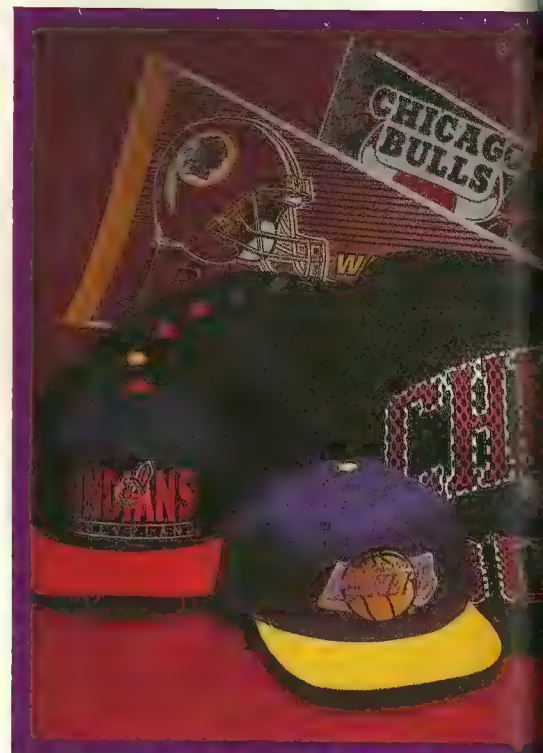


STREET OF RAGE II  
TOP PRÓ GOLF  
SUPER 3 X 1 SPORTS



CHAKAN  
DOUBLE DRAGON  
NINJA GAIDEN

SUPER NES BABY US\$ 160,00  
SUPER NES COMPLETO US\$ 200,00



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.  
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGAS SUPER RÁPIDAS

**VOCÊ  
NA COMPRA ACIMA  
GANHA UM BONÊ NB**

## CONTINUA A GRANDE QUEIMA

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 5º ANDAR -





Se você está em contagem regressiva para as sonhadas férias de julho na Flórida, pode pensar em incluir na mala uma lista de games, acessórios e quem sabe um console que você anda cobican-do. E este roteiro especial de AÇÃO GAMES.

Nesta época do ano, muita gente troca o inverno brasileiro pelo alto verão de Miami, a colorida cidade no estado americano da Flórida. Mas além dos belíssimos passeios, Miami é um ótimo lugar para fazer compras. Suas lojas, shoppings e galerias têm uma grande variedade em consoles, cartuchos e acessórios para videogames, além de hardware e software para micros. Lá você pode encontrar de tudo nas linhas Nintendo, Sega, NEC, SNK, Atari, PC, Amiga, Macintosh... dá pra ficar até tonto. Mas se você não vai a Miami nestas férias, não precisa ficar chate-

ado: algumas lojas de lá e de outras cidades também aceitam encomendas pelo correio. Você pode comprar sem sair de casa.

### Onde comprar

Existem dois tipos de lojas: as especializadas em videogames e os grandes magazines (chamados Department Stores), que vendem de tudo um pouco. Se você estiver procurando cartuchos quentes a bons preços, comece pelas especializadas: elas entendem melhor como o mercado funciona e têm os lançamentos mais recentes. Os grandes magazines não são muito fortes em cartuchos, mas podem fazer boas promoções em consoles. Veja este exemplo: num mesmo dia, um Super NES

**TAXAS** QUANDO VOCÊ VÊ UM PRODUTO ANUNCIADO EM CATÁLOGO OU PRATELEIRA DE LOJA, SAIBA QUE O PREÇO DELE ESTÁ SEM IMPOSTO. SOMENTE AO PAGÁ-LO É QUE VOCÊ VAI RECEBER O ACRÉSCIMO DO IMPOSTO, QUE EM MIAMI É DE 6,5%. ASSIM, UM PRODUTO DE 100 DÓLARES VAI ACABAR CUSTANDO 106,50 COM IMPOSTO.

### PARTICULARIDADES DO MERCADO AMERICANO

**JAMAIS CHEGUE EM UMA LOJA PEDINDO JOGOS PARA O MEGA DRIVE, POIS O NOME DESTES VIDEOGAMES DA SEGA NOS STATES É GENESIS.**

**SÓ COMPRE CARTUCHOS DE GENESIS SE O SEU MEGA DRIVE FOR BRASILEIRO - OU SE VOCÊ TAMBÉM TIVER UM CONSOLE AMERICANO, CLARO. ISSO PORQUE OS NOVOS CARTUCHOS AMERICANOS NÃO RODAM EM CONSOLES JAPONESES.**

**OUTRO VIDEOGAME QUE TEM NOME DIFERENTE NOS ESTADOS UNIDOS É O PC ENGINE, DA NEC. LÁ ELE É CONHECIDO COMO TURBOGRAFX.**

**É MUITO DIFÍCIL ENCONTRAR PRODUTOS PARA O MASTER SYSTEM EM MIAMI.**

**O SEGA CD SÓ É COMPATÍVEL COM GENESIS OU MEGA DRIVE BRASILEIRO E USA EXCLUSIVAMENTE DISCOS AMERICANOS.**

custava, em média, 110 dólares nas lojas especializadas da região central de Miami. Mas chegamos a encontrá-lo por 99 dólares no magazine Woolworth. Por outro lado, a mesma Woolworth vendia Streets of Rage 2 por 75 dólares, enquanto o cartucho podia ser encontrado por 65 dólares em lojas especializadas.

ESTE ENCARTE É PARTE INTEGRANTE DA REVISTA AÇÃO GAMES Nº37 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE



# DOWNTOWN (REGIÃO CENTRAL)

Quem dispõe de algum tempo e bastante paciência pode fazer boas compras no centro da cidade (Downtown), que é uma verdadeira feira livre. O Centro é um quadrilátero delimitado pelas avenidas Brickell e NW 1st com as ruas NW 5th e Flagler. A maior parte das lojas fica nas proximidades da esquina da rua Flagler com a avenida NE 1st. É um comércio forte e diversificado, mas sem nenhuma sofisticação. Vá a Downtown apenas em busca de um bom preço para coisas fáceis de encontrar. Nem pense em ir atrás de algum cartucho ou produto muito específico.

O forte da área é o segmento eletrônico e há muitas ofertas, principalmente de cartuchos mais velhinhos. Se você tiver um pouco de sorte e gastar as solas dos sapatos, achará games para Nintendo 8 bits por 15 dólares, cartuchos para Genesis por uns 25 e jogos de Super NES por 30 dólares.

A maioria dos lojistas é de origem hispânica (nicaraguenses, cubanos, venezuelanos etc) e a língua mais falada no pedaço é o espanhol. Mas dá pra se virar com "portunhol". E há também lojas de brasileiros, como a Victor's, nas quais dá pra se entender falando português mesmo. É raro encontrar um americano instalado em Downtown Miami.

Algumas lojas costumam entregar os produtos no hotel. É uma comodidade bem-vinda, principalmente para compras grandes e pesadas. Mas não saia sem um comprovante da compra e deixe claro qual é o dia da sua partida. Em Downtown, fique sempre de olhos abertos: há muita gente em circulação - o que sempre merece cuidado - e há lojas que não inspiram muita confiança: prefira as maiores e mais conhecidas.

## OUTRAS ÁREAS

**GALERIAS AVULSAS** - Há várias no centro, com lojas de eletrônicos em geral, mas têm pouca coisa que valha a pena em cartuchos, consoles ou acessórios.

**MIAMI BEACH** - Não deixe de visitar a praia mais badalada da cidade, se o calendário permitir. É uma área para se fazer compras com alto astral e descansar em cafés e bares muito bonitos. As maiores e melhores lojas de eletrônicos ficam na Lincoln Road. O forte é material fotográfico e de vídeo, mas dá para encontrar cartuchos mais velhinhos por um bom preço.

**BAL HARBOUR** - É uma das áreas mais chiques de Miami, com muitos casarões, hotéis 5 estrelas e restaurantes de luxo. Visite o Bal Harbour Shops, um dos shoppings mais badalados de Miami. Ele fica na Avenida Collins e foi lá que encontramos um Super NES mais em conta: 95 dólares.

**FORT LAUDERDALE** - É uma praia super-badalada, que fica a quase 40 km de Miami. As melhores lojas estão no Las Olas Boulevard, quase no cruzamento com a Highway 1. Mas não há boas ofertas em consoles, games ou acessórios. Vá apenas para se distrair.





# COMO COMPRAR PELO CORREIO

Algumas lojas dos Estados Unidos, incluindo Miami e Orlando, aceitam compras pelo correio. Basta escrever ou ligar para elas, solicitando um catálogo dos produtos à venda. Através desse catálogo, você escolhe o que quer comprar. Depois é só fazer o pedido e esperar alguns dias para ele chegar até você pelo correio.

**A FORMA MAIS FÁCIL, RÁPIDA E SEGURA DE FAZER ESTA TRANSAÇÃO É USANDO O CARTÃO DE CRÉDITO INTERNACIONAL.**

Para isso, você autoriza o débito no seu cartão, na carta em que pede o produto.

Existe ainda a possibilidade de usar Vales Postais para o pagamento da encomenda aqui, mas este é um processo tão demorado que mal vale a pena. Se em todo caso você estiver interessado, procure informar-se com a agência dos correios mais próxima.

**PRODUTOS COM O VALOR SUPERIOR A 500 DÓLARES NÃO PODEM SER IMPORTADOS PELO CORREIO**

## LOJAS DOS STATES, DE DIFERENTES CIDADES, QUE VENDEM PELO CORREIO PARA O BRASIL

### ELECTRONICS BOUTIQUE Consumer Products Division

Tel.: (215) 429-4011  
893 S. Matlack Street  
West Chester PA 19382

Tem cartuchos e acessórios para videogames de várias marcas, além de jogos para CD, PC e Macintosh. Manda catálogo de graça

### FLORIDA STATE GAMES

2050 NW 55th Ave Margate FL 33063  
Tel.: (305) 973-9100/Fax: (305) 973-9102  
Linha completa para Sega e Nintendo. Catálogo gratuito

### VICTOR'S

19 SE 2nd Ave Miami FL 33131  
Tel.: (305) 371-3916/Fax: (305) 358-0405  
Trabalha com cartuchos, acessórios e jogos para PC. Loja de brasileiros, aceita pedidos em português

### STOP POINT

5548 International Drive  
Orlando FL 32819  
Tel.: (407) 352-4149/Fax: (407) 352-4823  
Outra loja de brasileiros que aceita pedidos em português. Fornece lista dos jogos em estoque e novidades.

### J&R MUSIC WORLD

Mail Order Division  
59-50 Queens Midtown Expressway  
Maspeth NY 11378-1292  
Tel.: (718) 417-3473  
Fax: (718) 497-1791  
Uma das maiores lojas especializadas em produtos eletrônicos, trabalha com videogames e PC games. Catálogo gratuito.

## IMPOSTO

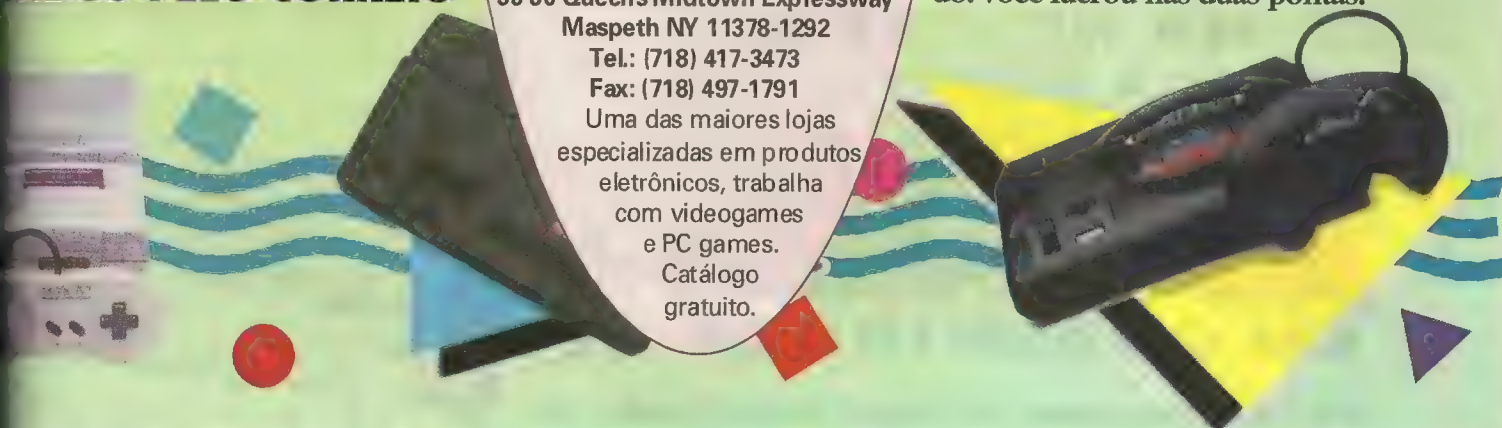
Dependendo do valor de sua compra, você terá de pagar um imposto de importação. Ele será adicionado ao valor do produto na hora do pagamento. Se o valor do produto for menor que 50 dólares, ele será isento de imposto e vai diretamente para a sua casa. Mas se for maior que 50 dólares, a compra será retida na Receita Federal. Ela mandará uma notificação para a sua casa, pedindo o seu comparecimento a um posto da Receita para pagar o imposto. Depois é só ir à agência dos correios para a retirada da encomenda.

### IMPOSTO SOBRE IMPORTAÇÕES

até 50 dólares	isento
de 51 a 200 dólares	40%
de 201 a 400 dólares	70%
de 401 a 500 dólares	100%

**PRODUTOS QUE CUSTAM ATÉ 50 DÓLARES PODEM SAIR MAIS BARATOS AQUI DO QUE COMPRADOS LÁ.**

Além de serem isentos no Brasil, você não paga o imposto norte-americano e o frete compensa. Resultado: você lucrou nas duas pontas.



OUTROS ENDEREÇOS EM OUTROS ESTADOS.

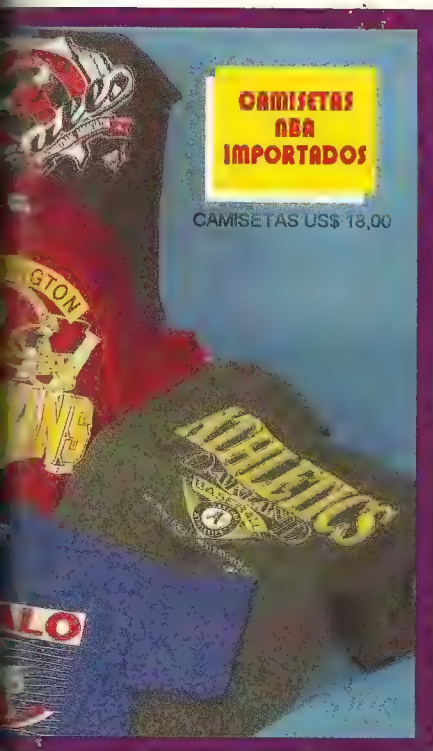
52 - TRONCO CHAVE/FAX: (011) 221.6722



**AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 5º ANDAR -**



# QUEIMANDO MAIS A DE SÃO JOÃO



**CAMISETAS  
NBA  
IMPORTADOS**

CAMISETAS US\$ 18,00



**IMPORTADOS  
NBA  
linha  
Completa**

BONÉS US\$ 13,50  
CHAVEIROS US\$ 5,00  
FLAMULAS US\$ 5,00

**SUPER NES US\$  
18,00**

ACROBAT MISSION  
DARIUS  
JOE MAC II  
MAGIC SWORD  
POWER ATLETE  
ROAD RUNNER  
RITUAL TURF  
SPIDERMAN  
STRIK GUNNER  
SIMPSONS  
SONIC BLASTMAN  
TARTARUGA E MAIS 13  
TÍTULOS, CONSULTE

**SUPER NES US\$  
28,00**

CAÇADA AO OUTUBRO  
VERMELHO  
GUN FORCE  
PRINCE OF PERSIA  
STREET FIGHTER II

**SUPER NES US\$  
25,00**

CHESTER CHETAH  
COSMO GANG  
DRAGON LAIR  
DESERT STRIKE  
F 1 SUPER DRIVING  
SUZUKI  
F ZERO  
HOMOUNGOUS  
HOOK  
KING OF THE  
MOSNTERS  
JIMMY CONNOR'S  
MICKEY MOUSE  
NHLPA HOCKEY  
NIGHT MARE -  
SIMPSONS  
ROAD RIOT  
ROBOCOP III  
SKUL JAGGER  
STAR WARS  
SUPER SOCCER CHAMP  
SUPER MARIO WORLD  
SUPER DUNKSHOT  
BASQUETBALL  
SUPER DOUBLE  
DRAGON  
TINNY TOON  
TENNIS AMAZING  
TOP GEAR  
TOM & JERRY  
THE BLUES BROTHERS

**SUPER NES US\$  
50,00**

BUBSY  
CHAMPION EDITION  
DRAGON BALL  
FINAL FIGHT II  
HAMA MEA II  
STREET COMBAT  
TASMANIA  
TETRIS II

**SUPER NES US\$  
36,00**

ALIENS X PREDATOR  
AXELAY  
BATLETECH  
BATMAN RETURNS  
BEST OF THE BEST  
BULLS X LAKERS  
BLUMETL  
CALIFÓRNIA GAMES  
COOL WORLD  
CHUCK ROCH  
CONTRA III  
FATAL FURY  
FINAL FIGHT GUY  
GOAL  
GOLDEN FIGHTER  
ICE HOCKEY II  
JACK CRUSH  
MAQUINA MORTÍFERA II  
NIGEL MANSEL  
NBA ALL STAR CHALLENGER  
NORT KEN  
NORT FIGHTER  
OUT OF THIS WORLD  
OUT LANDER  
RUSHING BEACH  
SUPER SOCCER  
SUPER PANG  
SKY MISSION  
SWORD OF DIABLO  
SUPER F 1 HERO  
USA BASKETBALL  
WING COMANDER  
VALKEN

**SUPER NES US\$  
13,50**

BONÉS US\$ 13,50  
CHAVEIROS US\$ 5,00  
FLAMULAS US\$ 5,00

**BATMAN I**

BATMAN I  
DJ BOY  
DICK TRACY  
ES-REVENGE  
HOOK  
INDIANA JONES  
KING OF THE BEACH  
NORT X SCUTH  
PUNISHER  
PIGUIM  
ROBOCOP III  
SOM SOM II  
WORM

**CAPITÃO PLANETA**

F 1 - HERO II  
POWER BLADE  
ROBIN HOOD  
SUPER CONTRA  
SUPERMAN  
TERMINATOR II

**FLINTSTONES**

FLINTSTONES  
FERRARI GRAND PRIX  
GOAL  
ROCKMAN V  
SIDE POCKET  
SIMPSONS  
SUPER MARIO III  
STREET FIGHTER II  
TINNY TOON  
TARTARUGAS III  
US CHAMPIONSHIP X V.BALL  
WACKI RACES

**BARTMAN RADIO ACTIVE**

BARTMAN RADIO ACTIVE  
BUG BUNNY  
DARK WING DUCK  
FLASH X BATMAN  
GATO FELIX  
SPIDERMAN  
STREET FIGHTER III  
TATARUGAS 2 X 1

**DEDE!!  
CARTUCHOS, VOCE  
10% DE DESCONTO**

## CARTUCHOS NA TUTTI GAMES.

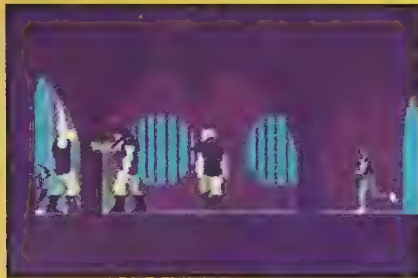
J. 52 - TRONCO CHAVE/FAX: (011) 221.6722



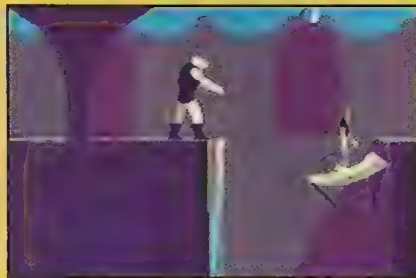
5

## VÔO SUICIDA (TFBB)

Seu companheiro é detido outra vez. Fuja pela direita após resgatá-lo.



*Dê a volta por trás do prédio, atire nos guardas e liberte seu parceiro*



*Ande em direção ao companheiro: ele jogará você para o toldo do outro lado do buraco. Então, pule para o toldo de baixo com o Direcional para a esquerda*

6

## O RESGATE (TXHF)

Ao passar pelo primeiro guarda, você encontra outros fugindo mais à frente. Um deles não consegue passar pelas grades, ficando preso.



*Chegue perto deste guarda, mas não atire. Apenas aponte-lhe a arma*

O guarda levanta os braços e aciona um dispositivo que fecha uma porta, separando você e uma outra porta do andar de cima. Suba a escada e fique na plataforma da direita. Arrebente a

*Mande bala neste feixe de luz e retorne caminhando bem devagar*

parede na frente do guarda e proteja-se rapidamente com escudos enquanto ele atira quatro granadas que descem pela escada. Feito isto, elimine o cara e siga em frente.

Volte pela escada e caia no buraco aberto pelas granadas. O buraco leva você a uma prisão subterrânea. Siga pelo corredor até o final e tope com uma alavanca. Acione-a e desça pelo buraco ali perto.



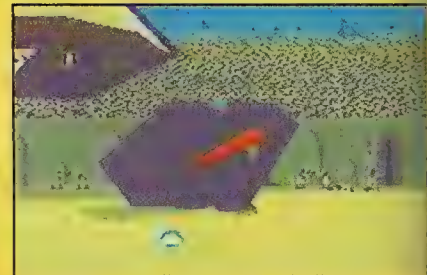
*No andar inferior, note que a alavanca libertou as feras que estão atacando os guardas. Fuja de fininho pela direita*

Depois de passar pela confusão numa boa, suba para o outro andar. Siga para a esquerda bem na manha até a borda do precipício. Aí, surge uma ponte e seu amigo reaparece.

7

## ARENA (CKJL)

Você e seu companheiro foram parar numa espécie de tanque de guerra. No canto superior esquerdo da tela, veja o painel de instrumentos do veículo. Aperte as teclas da esquerda (usando Direcional e A) até aparecerem duas luzes vermelhas, duas verdes e uma branca.



*Pressione a luz branca do painel para que você e seu amigo sejam ejetados*

8

## FUGA FINAL (LFCK)

Numa sala de banho, saia a mil por hora pela direita. Vão pintar combates com vários guardas. Você será capturado e levado para uma sala grande. Enquanto seu amigo luta contra o raptor vá para o canto direito e desça duas alavancas.



*A primeira alavanca aciona um raio que fulmina o inimigo encenqueiro e a segunda abre o teto da sala*



*Saia da sala pelo buraco no topo e pegue a coroa no pássaro. Ufa! A aventura termina aqui, campeão...*

COMANDOS	A ou B rapidamente	A mantido apertado	A + ← ou →	C	↓	↑
	Tiro fraco/chute	Escudo, até formar bola pequena no cano da pistola, e tiro forte, até formar bola grande	Corrida	Pulo	Pegar pistola, entrar em buraco no chão, acionar alavanca	Entrar em buraco no teto

**A SEQUÊNCIA DE APRESENTAÇÃO TOTALMENTE ANIMADA. ASSISTA PARA ENTRAR NO CLIMA**





"Oh, não! Batman outra vez!" Sim, Batman de novo, sim senhor! Afinal, a Sega não poderia ter se esquecido da galera do Sega CD. O game é muito parecido com a versão para Mega, com duas diferenças: aqui você pode usar o bat-móvel e ouvir um som animalesco. Quanto aos gráficos, não espere muito mais do que você viu na versão Mega.

## Fases motorizadas

Numa fase você dá um rolê de bat-móvel. Na próxima Batman vai a pé, e assim alternadamente. Quando é fase de bat-móvel, o lance é atirar em tudo que pinta. Saque que você e os inimigos dispõem de marcadores de energia: o seu medidor é o branco.

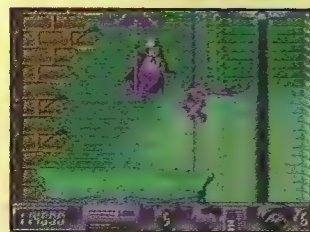
Quando Batman fica a pé, o lance é escalar enormes edifícios e pular de telhado

em telhado. Mande porrada e chumbo pra tudo quanto é lado, não se esquecendo de pegar itens no meio do caminho.

## Atrás das armas especiais

Você pode usar cinco tipos de armas especiais. Cada um destes armamentos tem o seu item respectivo: uma esfera transparente que contém uma foto da arma. Você pode armar até 99 de cada arma.

Detone todos os palhacinhos que estão neste carro de bombeiros. Mas tome cuidado com seus jatos de fogo



Para derrotar Pinguim, espere-o voar perto e ataque com todas as armas que você tiver

## COMANDOS

### DO BAT-MÓVEL:

A	Tiro
B	Turbo
C	Solta míssil
↓	Freio

### DE BATMAN:

A	Soco
B	Pulo
C	Uso de arma especial
↑ + B	Finca corda
B + C mantidos apertados	Abre capa para cair flutuando
→ + A	Chute

**ESTE JOGO SÓ TEM 3 CONTINUES**

# PENSE RÁPIDO.

# PENSE SPEED GAME!!

MEGA DRIVE	US\$
AMAZING TENIS .....	28,00
AGASSI .....	20,00
ALIEN III .....	25,00
ARIEL MERMAID .....	15,00
BARCELONA 92 .....	13,00
BATLEOTOADS .....	18,00
BATMAN O RETORNO .....	16,00
BATMAN III .....	20,00
CHAKAN .....	28,00
CHESTER CHEETORS .....	29,00
DIVINE SKARRIN .....	27,00
DOUBLE DRAGON .....	19,00
ECO DOLPHIN .....	17,00
EX MUTANTS .....	17,00
FATAL FURY .....	40,00
FATAL REVIN .....	19,00
FLASH BACK .....	41,00
HIT THE ICE .....	19,00
KICK BOXING .....	29,00
LHX ATTACK .....	22,00
MC DONALDS .....	26,00

MARBLE MARNES .....	20,00
NHC PA 93 .....	21,00
WORLD OUT OF THIS .....	28,00
OUT RUN2019 .....	28,00
PAPER BOY II .....	30,00
ROAD RUSHII .....	18,00
SONIC II .....	16,00
STRIDER II .....	29,00
STREET OF RAGE II .....	20,00
USA BASQUET BALL .....	28,00
WORLD ILUSION .....	18,00

NINTENDO	US\$
ALIEM III .....	21,00
BEST OF THE BEST .....	20,00
FELIX CAT .....	18,00
STREET FIGHTER III .....	20,00
STREET FIGHTER IV .....	22,00
STANLEY .....	19,00
TERMINATOR .....	19,00
GEORGE FOREMANS .....	21,00
JOE E MAC .....	19,00

PANIC RESTAURANT .....	19,00
JOVEM INDIANA JONES .....	19,00
RALLY CHAMP .....	19,00
MICKEY MOUSE III .....	19,00
LETAL WEAPON .....	20,00

SUPER NESS	US\$
ALIEN X PREDADOR .....	30,00
BATMAN II O RETORNO .....	31,00
BOB .....	32,00
DRÁCULA .....	32,00
FATAL FURY .....	23,00
HIT THE ICE .....	26,00
IKARI .....	32,00
POP'S .....	32,00
RAMA MEIA II .....	38,00
STREET FIGHTER II .....	26,00
STREET FIGHTERII½ .....	35,00
STREET FIGHTER III .....	43,00
SUP. MARIO KART .....	55,00
STAR FOX .....	65,00
TAZMANIA .....	32,00

ACESSÓRIOS	US\$
ADAP. MEGA DRIVE .....	16,00
ADAP. NINTENDO 60x72 .....	6,00
ADAP.S. FAMICOM/ S.NESS .....	15,00
CONTROLE S. NESS .....	20,00
CONT.S.NESS- TURBO .....	20,00
CONT.NESS - PRÓ-PAD .....	26,00
ESTOJO P/ CARTUCHO .....	0,30
FOTOS COLORIDAS .....	1,50
JOYSTICK P/ MEGA DRIVE .....	13,00
R. F. P/ MEGA DRIVE .....	7,00

APARELHOS	US\$
MEGA GENESIS .....	155,00
MEGA DRIVE .....	160,00
S. NESS BABY .....	165,00
S. NESS. COMPLETO .....	210,00

**SOLICITE NOSSA TABELA PELO CORREIO OU FAX**  
**HORÁRIO DE ATENDIMENTO: DAS 9 ÀS 20hs**  
**AOS SÁBADOS: DAS 9 ÀS 14hs**

**AV. LINS DE VASCONCELOS, 1454 - SALA 2**  
**ACLIÇÃO - SÃO PAULO - SP - CEP 01538-000**

**LIGUE JÁ**  
**SPEED GAME**  
**570.9032**  
**272.0882**

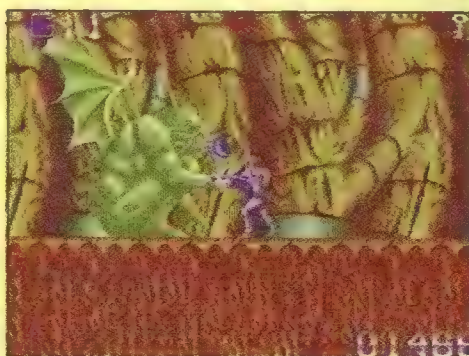


# SHADOW OF THE BEAST

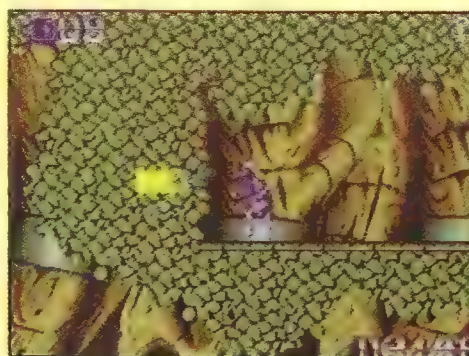
Desde que foi lançado, em 1991, Shadow of the Beast se tornou um mito: é cabeludíssimo e, como só tem 1 vida, é quase impossível de terminar. Era!! Descobrimos um código que dá vidas infinitas, debulhamos o game até o final e mostramos tudo para você. A turma de Ação Games ficou um pouco decepcionada: mas que finalzinho mais babaca para um jogo tão conceituado! De resto, Shadow ainda é sensacional apesar da sua idade.

## Fuçar e mapear

Shadow of the Beast é pra ser jogado com atenção. É preciso vasculhar todos os cantos e rabiscar mapas de castelos e cavernas. Comece o jogo se deslocando para a esquerda, tomando cuidado com pedras e criaturas que pintam pelo bosque. Ao chegar à árvore em que está escrito "IN", entre pressionando ↑. Saque seu roteiro e onde estão os itens no mapa desta caverna subterrânea.



Estoure a pérola na mão da gárgula e ganhe um poder especial



Seja mal-educado: ignore a placa "DON'T TOUCH" e acione a alavanca



Pegue esta chave cinza para poder sair pelo poço

Maiores dicas! Comece jogando normalmente, mas só acumule alguns míseros pontinhos. Depois, se mate, permitindo o total ataque das criaturas e das rochas. Aí que o bicho pega: vá para a tela de códigos de iniciais e entre com o código ZqX e aperte os botões A, B, C e START ao mesmo tempo. Feito isso, basta ir pro jogo. Você se tornou imortal!



Usando esta dica, o medidor de energia é preenchido automaticamente toda vez que for zerado

## COMANDOS

A	pulo
B	soco
C	pulo
A + B ou B + C	voadora



Ainda na árvore, pegue a garrafa que lhe dá supersoco para vencer o chefe



Fique abaixado e mande chumbo neste bichão



Pegue esta chave dourada. Senão você não vai conseguir terminar o jogo



Bem, saque que todo o rolê que você dá pela caverna subterrânea serve principalmente pra faturar a chave dourada. Então, saia dali subindo pelo poço. De volta ao bosque, dê o maior pinote indo para a direita, detonando as criaturas até chegar ao castelo.



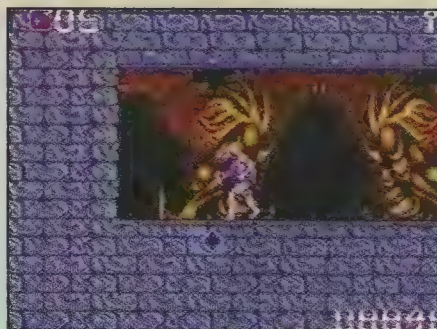
Detone as pilhas de pedras e ganhe mais força

## AS GARRAFAS AMARELAS QUE APARECEM NO MEIO DO JOGO RECARREGAM SUAS ENERGIAS

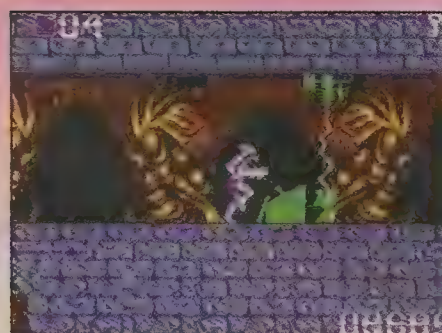
Na porta do castelo, não entre logo de cara: passe direto pela porta e pegue uma tocha na parede. Depois, pode entrar. Fique de olho para não ser pego por barris, aranhas e coisas do tipo.



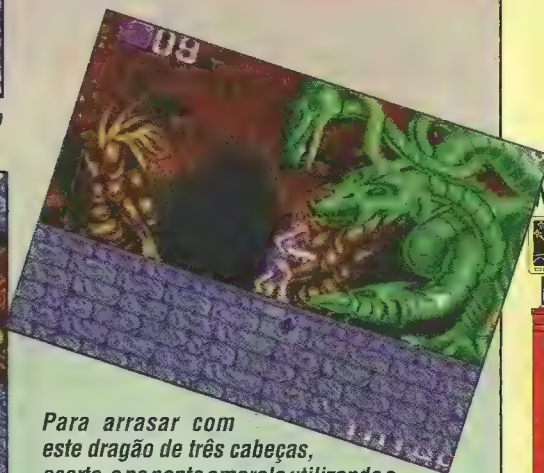
Pegue uma chave de boca na parte superior do castelo



Há uma bazuca no meio do castelo. Você precisará dela para eliminar o dragão do castelo



Desative este campo de força usando a chave de boca



Para arrasar com este dragão de três cabeças, acerte-o no ponto amarelo utilizando a bazuca

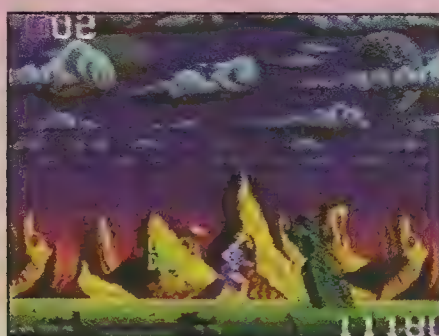
Após ter acabado com a raça do dragão, você não terá dificuldades para passar de fase, pois é um leitor esperto e pegou a chave dourada na caverna subterrânea, né?



Depois do castelo, enfrente este caminho em que você flutua feito nave espacial. O lance é mandar chumbo!



Este chefe chifrudo tenta acertá-lo com um tentáculo. Atire nos olhos do bicho



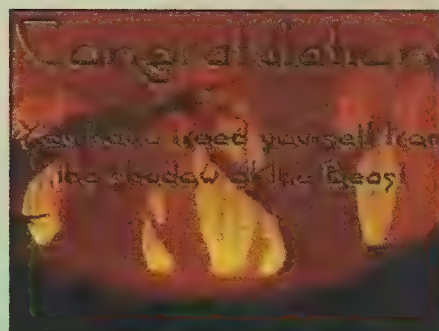
No cemitério, dê cacetadas nestas lápides: você vai ganhar ou perder energia



"Chefe-coxinha" - soque a unha do pé do grandalhão e tome cuidado com o porrete da criatura



Cuidado neste trecho, pois pintam inimigos de montão



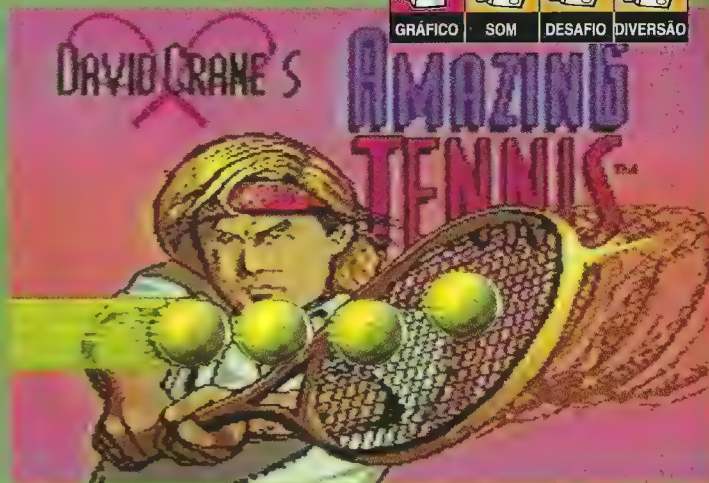
Olha só que final mais mixuruca. Franca-mente! Corra pra locadora e peça o dinheiro de volta





Vivemos nessa disputa de ter o melhor jogo de tênis para MSX, então David Crane e Amerigo Tundo não foram os únicos a fazer uma ótima jogabilidade. A perspectiva faz com que você veja o jogo como se fosse uma partida real, com a bola e o raquete em movimento, com a bola e o raquete em movimento.

Aparentemente, com o jogo de tênis, você pode jogar partidas. Amazing Tennis é um jogo bem interessante, com a jogabilidade que você já conhece. A jogabilidade é muito boa, com a jogabilidade que você já conhece. A jogabilidade é muito boa, com a jogabilidade que você já conhece.



## Disputando um campeonato

Como em todo game de esporte decente, há dois tipos de partida: amistosas e pra valer. Os jogos "de verdade" fazem parte do campeonato (Tournament). Você pode disputar três campeonatos diferentes: em piso sintético, na grama ou em quadra de saibro. Para ser um campeão de verdade, você deve encarar e vencer os três torneios. Mas não encane: o cartucho não junta os campeonatos em um ranking só. Pena!

Amazing Tennis não é nenhuma maravilha. Seus gráficos e algumas vozes digitalizadas impressionam. Mas a jogabilidade poderia ser melhor. É por estas e outras que Jennifer Capriati Tennis (World Tennis 92) continua sendo o melhor game de tênis do pedaço. Um jogo que não cansa e apresenta novos desafios a cada dia. Amazing Tennis é muito superior à média. E só...

## COMANDOS

A: BOLA ALTA

B: BOLA RÁPIDA

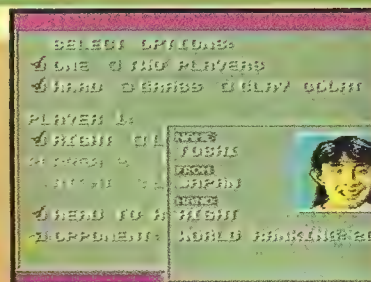
C: BOLA COM EFEITO

DIRECIONAL: EFEITO ADICIONAL

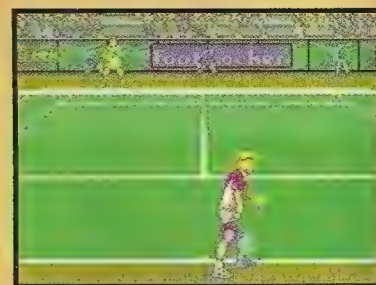
## DE OLHO NO PLACAR

Muita gente não curte tênis porque fica boiando nas regras e na contagem. Fique ligado: uma partida é dividida em sets e em games. Para vencer um set, você deve ganhar seis games (ou ter a vantagem de dois games: 7 a 5, por exemplo). Se uma partida fica empatada em 6 a 6, rola um tie-break (de-empate). Há jogos em melhor de 3 ou 5 sets. Para ganhar, você deve levar dois ou três sets, respectivamente.

Os games são subdivididos em pontos. Para ganhar um game, você precisa fazer quatro pontos. Os pontos seguem uma ordem: 15, 30, 40 e game. Ou seja: não se assuste com um 15-0 logo de cara. Isso quer dizer apenas "um a zero". Se o game ficar empatado em 40-40, ganha quem conseguir dois pontos seguidos para fechar a partida com dois pontos de vantagem.



Esta é a tela de opções. Fraquinha, não?



O saque é uma das maiores armas no tênis. Saiba como usá-lo e defone! Aproveite B ou C várias vezes seguidas



O voleio é difícil, mas pode definir um ponto. Arrisque uma subida à rede



Cada tipo de piso tem uma característica própria. O sintético proporciona jogadas rápidas e fulminantes

**VOCABULÁRIO BÁSICO DO TÊNIS**

**SAQUE**  
É o início de tudo. Você precisa sacar para colocar a bola em jogo. Funciona mais ou menos como no vôlei. Mas você tem duas chances, em vez de apenas uma.

**VOLEIO**  
Jogada mais arriscada. Parecido com a cortada do vôlei, o voleio é fulminante. Suba à rede e rebata sem esperar que a bolinha bata no chão. Bom para definir.

**JOGO DE FUNDO**  
É o típico "arrastar o chão". Joga mais e seguro, sem riscos. É o ficar no fundo da quadra, trocando bolas e esperando o erro do adversário.

**PARALELA**  
Jogada bonita que impõe respeito. Parece fácil, é só rebater a bola em direção paralela às linhas demarcadoras da quadra. É. Parece fácil.

**LOBBY**  
Jogada ideal para desorientar o adversário. Com ela, você encobre o oponente quando ele estiver na rede. Tome muito cuidado para não ser surpreendido por um voleio!





GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

# UNIVERSAL SOLDIER

Este jogo é baseado no filme Soldado Universal, com os brutamontes Jean-Claude Van Damme e Dolph Lundgren. Eles encenam dois soldados norte-americanos mortos em combate no Vietnã e que acabam ressuscitados como guerreiros biologicamente modificados, ficando quase indestrutíveis. Esta versão é menos fiel ao cinema do que a do Super NES. Mas isso não faz diferença: para os dois consoles, é um jogo fraquinho.

## Turrican cover

Universal Soldier é quase uma cópia do velhinho Turrican. Assim como o filme, o jogo não tem nada de complicado: é tiro pra todo lado. Tem uma renca de itens, o que é legal. Bom, já sabe, né? Tem que mandar chumbo em todo mundo e pronto. Totalmente uga, uga!

COMANDOS	A	ATIRAR/LIBERAR BOMBAS QUANDO VOCÊ VIRA SHURIKIN
	B ou ↑	PULAR
	B + ↓	TRANSFORMAR EM SHURIKIN
	C	USAR ARMAS E ITENS ESPECIAIS
	↓	ABAIXAR-SE
	A+B+C	LIBERAR TODAS AS ARMAS AO MESMO TEMPO

## DICAS DE SOBREVIVÊNCIA

Fique esperto com o montão de armadilhas que aparecem pelo caminho. Na fase 2, por exemplo, não deixe os pingos de goteira das cavernas te atingirem. Vida extra escondida é mato neste jogo.



Para eliminar este soldado gigante, espere-o sair do canto oposto ao seu e mande chumbo quando ele estiver de costas pra você



Parece festa de ano novo, mas não é. Solte todos os poderes ao mesmo tempo quando você estiver numa baita fria

## ITENS



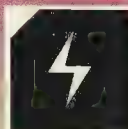
Tiros múltiplos



Tiro laser



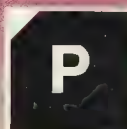
Tiro bolinha



Raio



Escudo



Aumenta energia



Aumenta alcance dos tiros



50 dão um continue



Destrói inimigos na tela

## TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME

Arma que não esquenta - se você tiver um controle com Rapid Fire ou Turbo, ligue esta função para atirar com a metralhadora. Usando um turbinho amigo, a metranca nunca vai "esquentar" durante o jogo.

## SONIC 2

Mais Continues - na tela de apresentação, selecione Options. Na tela de Options, selecione o Sound Test. Toque os sons 1, 1, 2 e 4, exatamente nesta ordem. Sem sair desta tela, ilumine o quadradinho que diz "Player Select Sonic and Tails" e aperte o Start. Inicie o jogo normalmente. Na primeira vez que você perder todas as suas vidas, a tela de Continue aparecerá com 14 Sonics, indicando 14 Continues.

## ROLO TO THE RESCUE

Acumule vidas - aí vai um truque fácil, fácil para você já começar o jogo com muitas vidas. Logo na primeira fase, pegue a chave com o homenzinho e liberte o coelho da gaiola. Pause o jogo e transfira o comando do jogo para o coelhinho. Pegue a vida extra bem no começo deste estágio com um superpulo. Depois disso saia da fase, indo para a tela do mapa, e reinicie o jogo com o elefantinho. Repita esta operação quantas vezes quiser para acumular muitas vidas.

## ALIEN 3

Códigos para Game Genie - estes códigos são quentíssimos Com eles, você termina o jogo numa boa. Para vidas infinitas: A2EA-AA8R; para não perder energia com quedas altas AMDA-CA4J; para ter infinita munição da metralhadora AJNA-EA3R; infinita munição para o lança granadas AJJT-EA2J.





# FIRE'N ICE



## CRIANDO LOUCURAS

Você é uma pessoa criativa? Então tente o "Edit Mode". Nele, você pode criar suas próprias fases. É o maior barato inventar uns lances muito loucos. Só trate de sacar bem a lógica de resolução da sua fase. Afinal, não adianta nada fazer uma coisa legal e bonita, mas sem solução...

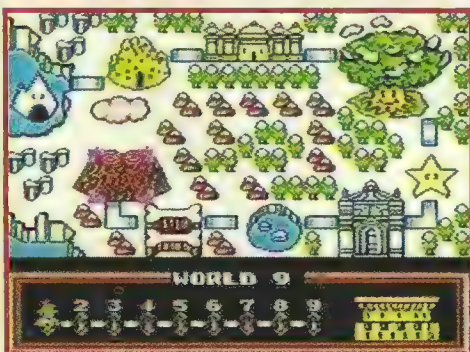
Há muito tempo não pintava um game tão inteligente para Nintendo. Fire'n Ice, da Tecmo, é um divertido jogo de estratégia com 90 fases. O desafio é crescente e os detalhes são variados. E mais: não há apenas um jeito de resolver as fases. Você pode solucionar os complicados desafios de várias maneiras. Assim, o game não cai na decoreba chata. E não fica velho depois de dois meses.

Coolmint é uma ilha simpática no Pólo Norte. Pequenos animaizinhos de gelo habitam a ilha. Tudo vai muito bem por lá, até que uma desgraça acontece. O mago Druidle chega à ilha disposto a acabar com a festa. Ele lança chamas nos pobres animaizinhos de gelo. Perigo: eles podem derreter a qualquer segundo. O que fazer?

### Dana está a caminho

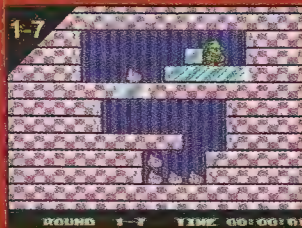
Só uma pessoa muito esperta poderia estragar os planos maquiavélicos de Druidle. Dana é esta pessoa: inteligente e rápido, o garoto era apenas um aprendiz de feiticeiro quando foi designado para esta delicada missão. Todos em Coolmint ficaram surpresos pela escolha de Dana. Mas a "Rainha" sabia que ele era o melhor. E o mais corajoso!!!

Fire'n Ice tem uma mecânica simples. Você precisa congelar o fogo antes que ele o derreta. Os jatos que você solta só podem ser usados para fazer novas pedras de gelo. E são estas pedras que servem como plataformas para você bolar uma estratégia esperta e encurralar os fogueiros. Sentiu o drama? Este é um game cabeludo, daqueles que tiram o sono pra valer. Um dos melhores a sair para NES em muito tempo.



Encrenca pouca é bobagem. Dê uma olhada no tamanho do jogo: cada mundo tem nove fases. Total: 81 níveis só de estratégia. E mais nove chefões. Uma verdadeira epopéia...

## UMA GERAL NAS FASES



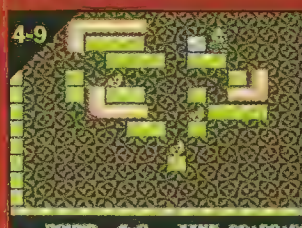
Há quatro foguinhos lá embaixo. Você precisa fazer gelo na plataforma do meio para acabar com eles.



Comece destruindo o monstro do lado esquerdo. Em seguida, suba e detone!



Concentre-se na carinha de cima. Depois detone os outros três na ordem.



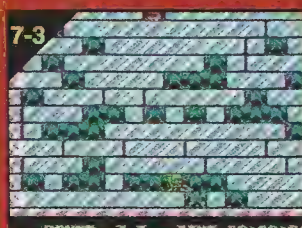
Use os canos para se livrar dos dois monstros da parte de cima. Comece pelo carinha de baixo e mande ver.



Muito louco! Os canos laterais devem ser usados. Há monstros de fogo em vários lugares. Cuidado...



Aquela peça um pouco diferente é uma cilada. Parece gelo, mas é fogo. Muito cuidado para não virar churrasco.



Esta fase é demais: só um cara lá em cima, e gelo por todos os lados. Use a cuca para subir, subir, subir...



Aqui, o lance é fazer o catinão de cima descer junto com a plataforma. Calcule bem os seus atos!



Última fase. Parece baba. Não entre nessa. O lance é usar blocos de forma inteligente. Derreta os fogueiros.





Lemmings já saiu para SNES, Game Gear, Amiga, Macintosh, PC, Mega Drive, Master System... só faltava esta versão para o Nintendo 8 bits. E ficou bem legal! Sabe como é, leitor: lemmings são sempre lemmings. Pra quem ainda não sabe do que se trata, eles são animaizinhos que sempre andam em grupo, meio tontos e perdidos. Por isso, marcham em fila e entram no primeiro caminho que encontram. Imagine as roubadas em que estes pirralhinhos se metem? Sua missão é bancar a babá destes bichinhos, ensinando-lhes a fazer caminhos seguros. Afinal, eles não sabem desviar de abismos nem transpor obstáculos e, muito menos, achar a própria casa.

## VOCÊ ORDENA, LEMMING FAZ

Para evitar que os lemmings caiam, se afoguem, fiquem presos ou entrem em quaisquer outras frias, você os manda fazer o que quiser. Na parte inferior da tela, há um extenso menu com dez funções.



## COMANDOS

**A** - aciona função no lemming

**B** - seleciona a função desejada

**Direcional** - controla o cursor

LEMMINGS/Sunsoft

Estratégia

1 jogador



GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

ANTES DE INICIAR O JOGO, ESTUDE BEM CADA FASE E BOLE UM PLANO PARA LEVAR OS LEMMINGS EM SEGURANÇA PARA SUA CASINHA. VEJA O MAPA DE UMA DAS FASES

## AS 10 FUNÇÕES DOS PIRRALHINHOS

00	Escalar paredes e morros	20	Cavar em linha reta
00	Cair flutuando com guarda-chuva	20	Cavar em diagonal
20	Explodir um lemming	20	Cavar para baixo
18	Parar de andar/bloquear passagem		Pausar o jogo
15	Construir escada		Explodir todos os lemmings

## PASSWORDS ESTRATÉGICAS

Lemmings tem quatro níveis de dificuldade. Do mais baba ao mais pedreira: FUN, TRICKY, TAXING, e MAYHEM, cada um com umas trinta fases ou mais. E, em todas as fases, aquela mesma ladainha: em tempo restrito, salvar uma quantidade determinada de lemmings, levando-os até a porta de casa. Como as telas das fases variam bastante em forma e dificuldade, terminar este jogo pode demorar o suficiente pra você ter que vender o seu Nintendo pra pagar a locação do cartucho! Para que isso não aconteça, anote aí alguns códigos do game. Depois, não tem desculpa, viu?

### Nível FUN

Fase 2 - GFDQRT  
Fase 4 - DFGTYQ  
Fase 5 - QQNBGT

Fase 5 - ZQSDHQ  
Fase 7 - ZRLYDR  
Fase 20 - PSDHTW  
Fase 23 - BSWHXZ  
Fase 25 - JQTVYR

Fase 14 - XYHGKX  
Fase 17 - DDBNDL  
Fase 24 - MRGHFW

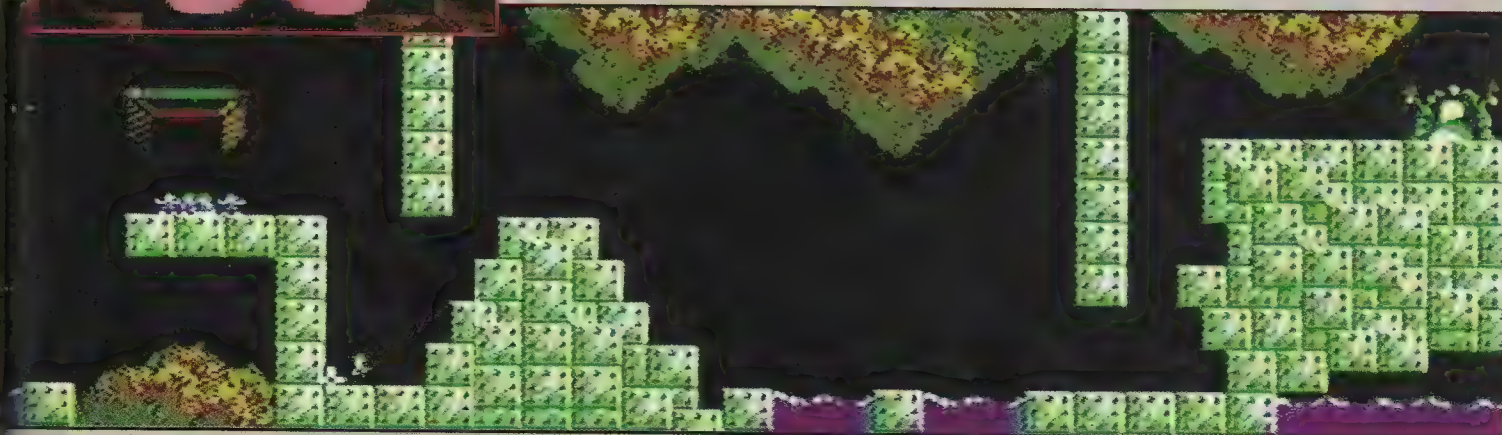
### Nível TRICKY

Fase 2 - GNRXNF  
Fase 3 - PQZFCG  
Fase 4 - TWWYWY

**Nível TAXING**  
Fase 2 - HGSDFY  
Fase 3 - WMQQDF

### Nível MAYHEM

Fase 2 - HDFTGS  
Fase 7 - HPBFXX  
Fase 12 - GLSHSL





# O GUGU É O MAIOR LEGAL!!!!

**Ligação em videogame,  
não deixou barato.**

**Criou uma nova mania  
em programa de tevê**



# GAME

**O programa dos jogos eletrônicos que vai descolar brincadeiras, desafios e prêmios chocantes. E tem mais: quem participa entra dentro dos jogos. É da hora!!!**



**PLAYGAME**  
**VEIO PARA DETONAR...**  
**Todo domingo, no SBT**





# PINBALL

# HIGH SPEED

Se você gosta de pinball e estava esperando um bom lançamento para seu Nintendo, chegou a hora de deitar e rolar. High Speed é o maior barato. É pra faltar a moçada e ficar rachando o bico com os tilts dos colegas. Numa boa, é claro...

## ITENS

### BOMBA

Vem pra destruir seus flipers. Solução: fique mexendo neles desesperadamente até a bombinha estourar

### NUVEM

Prende sua bolinha e tenta levá-la para o buraco no meio. Para libertar sua bola, fique batendo na máquina

### BOLINHA LARANJA

Ela desce a toda, louquinha para cortar seus flipers. Antes que ela chegue perto, acerte-a com a bolinha

### GOSMA AZUL

Atrapalha ou prende temporariamente sua bolinha. Evite passar perto!

HIGH SPEED / Tradewest

Pinball

1 a 4 jogadores



GRÁFICO



SOM



DESAFIO



DIVERSÃO

## 2 OU 3 BOLAS AO MESMO TEMPO

Saque que há três semáforos(sinais) de trânsito na parte superior da máquina. Acenda todas as luzes destes sinais, batendo ou passando com a bolinha na rampa detrás.

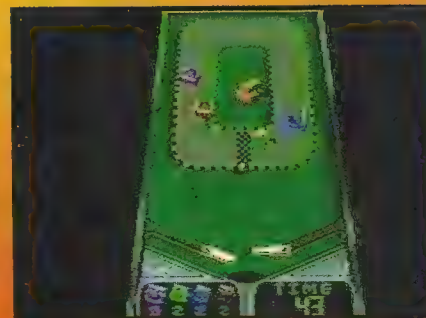
*Quando os semáforos estiverem acesos, passe na rampa detrás duas vezes. A bola ficará presa esperando a outra que estará no lançador*



## PRA ESTOURAR O PLACAR

As fases de bônus são bem sacadas e criativas. Além disso, engordam o placar pra caramba. Pra faturar a fase dos carros de corrida, acerte três helicópteros. E para chegar à fase das caçapinhas, acerte três cofrinhos.

*Acerte várias vezes seu carrinho vermelho para aumentar a velocidade dele e tentar chegar em primeiro*



## COMANDOS

<b>A</b>	FLIPER DIREITO	<b>DIRECIONAL</b>	FLIPER ESQUERDO	<b>START</b>	PAUSAR
<b>B</b>	BATER NO LADO DIREITO DO PINBALL	<b>SELECT</b>	BATER NO LADO ESQUERDO DO PINBALL		



## O NOVO PROGRAMA DE GAMES DO GUGU

Você pode participar desse programa alucinante e aparecer na TV!

Preencha o cupom abaixo e envie pra gente. A revista AÇÃO GAMES vai encaminhar todos os cupons para o programa PLAY GAME. Lá eles serão cadastrados e selecionados pela Produção. Você poderá ser um dos escolhidos. Entre nessa!

**Sim, eu gostaria de participar do programa PLAY GAME.**

Nome: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

End.: \_\_\_\_\_ Tel.: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Est.: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_\_

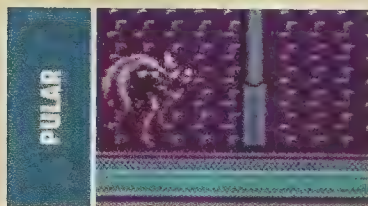
MEU JOGO PREFERIDO É: \_\_\_\_\_ Assinatura do pai ou responsável \_\_\_\_\_

Este cupom deve ser totalmente preenchido em letras de forma e enviado para revista AÇÃO GAMES, Editora Azul S/A, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900 - São Paulo - SP



## MOVIMENTOS

O game caprichou nos movimentos do herói. Com sua bat-corda, ele pode escalar plataformas altas, pular de um lugar para outro e até despachar inimigos. Manejar bem a bat-corda é fundamental neste jogo, principalmente na última fase, que é um sufoco. Outro lance legal do herói é a "voadinha" que ele dá com sua capa: uma aterrissagem suave que permite escolher com calma o lugar em que você vai cair.



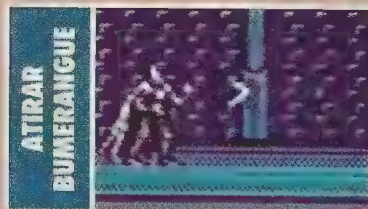
PULAR

Botão 2



ATIRAR A BAT-CORDA

Aperte 2 e, no auge do pulo, aperte 2 de novo.



ATIRAR BUMERANGUE

Botão 1



CONTROLAR A BAT-CORDA

Use o Direcional para controlar a direção em que ela vai sair, balançar-se e subir/descer



VOADINHA

Aperte e segure o botão 2

## BATMAN RETURNS

**Santa versatilidade!** Batman é mesmo um herói campeão em versões. Ele já está em jogos de Mega, Super NES, Nintendo, Game Gear, Game Boy ... e agora também no seu Master. O jogo tem bons gráficos, músicas bem elaboradas e um grau de desafio razoável: os Continues são infinitos e, quando você morre, reinicia o jogo do ponto em que parou. Muitas vidas podem ser coletadas. Mas ao chegar à quinta e última fase, o jogo engrossa pra valer e você tem que suar um bocado antes de enfrentar o cínico Pinguim. Um conselho: não perca a calma.

## Dois caminhos

O jogo oferece duas opções. A Rota 1, com menos inimigos, é a mais fácil. A Rota 2 tem o mesmo cenário, mas é mais difícil - em compensação, tem itens de montão. Você pode optar pela 1 ou 2 no começo do jogo e a cada fase.



Quando você já estiver craque em algum estágio, faça-o pela Rota 2 e encha o marcador de vidas extras

BATMAN RETURN'S/Sunsoft

Ação

1 jogador



GRÁFICO



SOM



DESAFIO

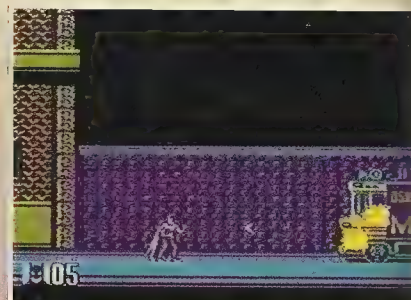


DIVERSÃO

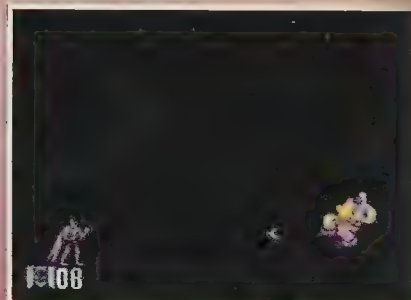
**A BAT-CORDA SERVE TAMBÉM COMO ARMA PARA ACERTAR INIMIGOS E ITENS ACIMA DO BATMAN**

## FASE 1

A aventura de Batman começa nas ruas de Gotham City. Aproveite a calma desta fase pra treinar os movimentos com a bat-corda. Escale as plataformas em busca de itens.



Atire de longe neste caminhão. Senão, quando ele explodir, você também vira churrasco

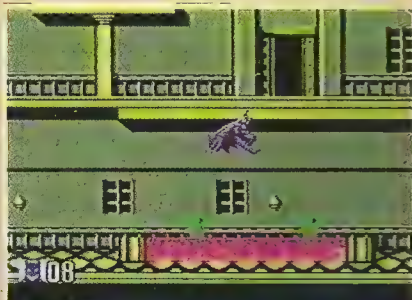


O chefe desta fase é baba. Fique atirando de longe até que ele mande fogo no chão. Ai, caia fora

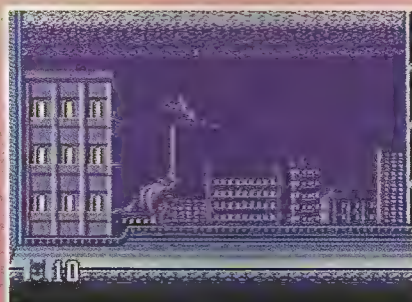


## FASE 2

O local parece um shopping. Você só consegue subir nos andares que têm o piso mais fino, hein? E ao subir, evite dar de cara com as portas dos andares, pois delas saem algumas surpresas. Explore bem o local indo por cima para achar a saída.



*Quando os lustres caem no chão, botam fogo no carpete. O jeito é andar grudadinho no teto, apertando sempre o botão 2*



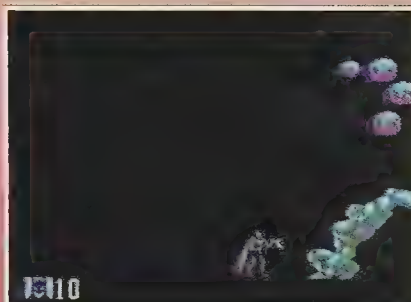
*A Mulher Gato, chefe deste estágio, pula mais do que perereca. Tente pegá-la no alto com a bat-corda. No chão, use bumerangue*

## FASE 3

Nas ruas, de novo. Agora pintam uns homens gordos "a la Pinguim de ceroula". Quando você chega perto deles, os bandidos vêm rolando em sua direção. Preste atenção nas plataformas soltas: elas são de cor diferente e caem ao serem pisadas.



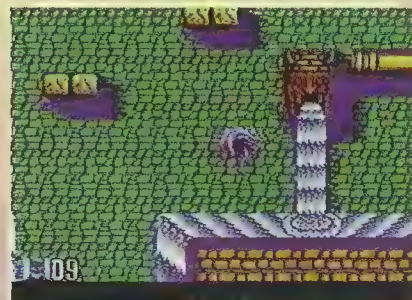
*Um cometa? Um avião? Não: é uma mulherzinha que vem com tudo pra cima de você, diretamente do céu. Olho vivo*



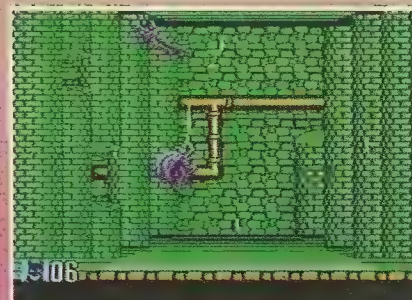
*O chefe aí bota banca, mas só tem tamanho. Grude nele e atire até o fim*

## FASE 4

Batman já alcançou os esgotos e está próximo ao quartel-general de Pinguim. Só dá para escalar os canos mais finos. Fique ligado nos pinguinzinhos que aparecerem: eles soltam mísseis teleguiados, que você pode detonar com o bat-rangue.



*Não há jeito de passar em frente a estas cachoeiras. O lance é ir por cima mesmo*



*Mulher Gato de novo! Agora, ela também atira umas bombinhas quando está no alto. Use a mesma tática da primeira vez*

## ITENS



**VIDA EXTRA**



**AUMENTA O  
ALCANCE DO  
BUMERANGUE**



**AUMENTA A  
VELOCIDADE DO  
BUMERANGUE**

## FASE 5

Agora você vai ver o que é sufoco. Éta fase difícil! Tem quatro telas, muitas plataformas, cachoeiras e inimigos. Você precisará de todas as vidas que puder coletar. A melhor forma de atravessar a cachoeira é pendurar-se nos barris, subir neles e de lá pular para as plataformas. Procure ir sempre para cima

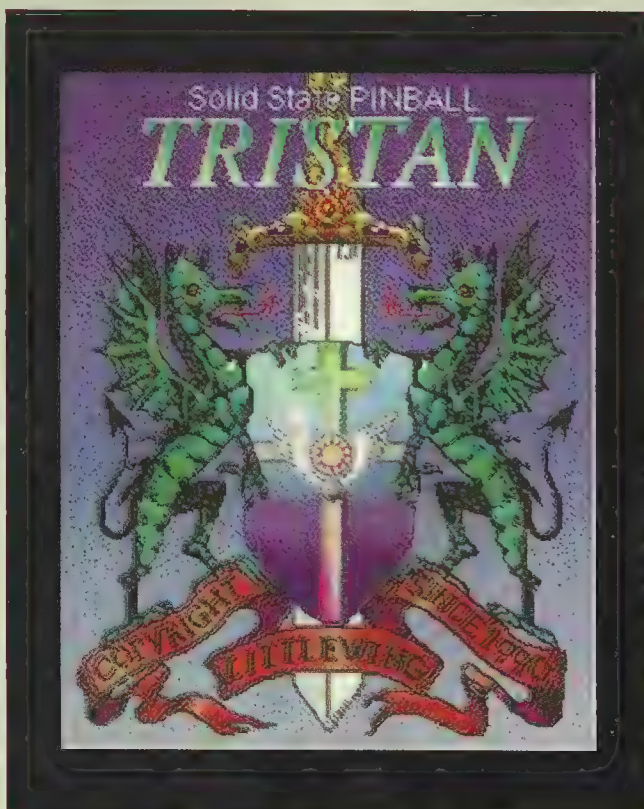


*Vencer o pinguim é uma barra! Primeiro, ele solta bolas e guarda-chuvas para tentar atingi-lo. Desvie-se de tudo e ataque com a bat-corda*



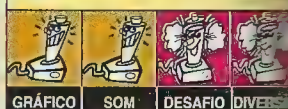
*Na segunda forma de ataque, Pinguim aparece dentro do pato e atira mísseis. Salte os projéteis e aguarde sua vez de atacá-lo com o bumerangue*





TRISTAN / Amtex Software

Pinball 1 a 4 jogadores



Durante muito tempo, as software-houses tentaram sem sucesso criar um bom jogo de pinball para telas de tevê ou computador. Até que a Amtex lançou Tristan, em 1992. O jogo é considerado o melhor pinball para PC por todas as revistas especializadas dos Estados Unidos. E não é para menos.

Antes de Tristan, os jogos de pinball para monitor não reproduziam bem o movimento dos flippers e da bolinha, pois não conseguiam recriar na tela da tevê o plano inclinado das máquinas que nós todos amamos.

## Pinball clássico

Tristan tem o formato de um pinball clássico, de um único nível, sem rampas e com apenas dois flippers. Mas dê adeus às ilusões: todos os seus principais alvos estão colocados fora da reta de tiro dos flippers e, para acertá-los, você terá de ficar cobra nas rebatidas. Além disso, os flippers são muito curtos e você vai demorar até pegar as manhas.

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 386, 25 MHz com monitor VGA, Winchester de 2 MBytes. Placas opcionais AdLib ou SoundBlaster

### COMANDOS

SHIFTS	acionam flippers
BARRA	chacoalha a máquina
ENTER	dispara a bolinha
MOUSE	pausa o jogo

# SUPER PROMOCÃO

ENTRE EM FÉRIAS VESTINDO UMA SUÍÇA

LUFY & S



MEGA DRIVE

AGASSI	21,00
AFTER BURNER II	23,00
ALIEN III	24,00
ARIEL MERMAID	18,00
BATMAN II O RETORNO	18,00
BATMAN III	20,00
BULLS X LAKERS	17,00
CHAKAN	27,00
DOUBLE DRAGON III	28,00
ECCO GOLFINHO	19,00
EX MUTANTS	19,00
FATAL FURY	38,00
JOE MADEN 93	28,00
MC DONALD'S II	27,00
NHL HOCKEY 93	21,00
NINJA GAIDEN	27,00
OUT RUN 2019	27,00
PAPER BOY II	29,00
POWER ATLETE	17,00
ROAD RUSH II	20,00
SPLATTER HOUSE III	45,00
SONIC II	16,00



FAÇA QUALQUER  
COMPRA E GANHE  
UM SUPER CUPOM  
PARA CONCORRER A  
UM SUPER NESS  
COMPLETO



SHADOW OF THE BEAST II	27,00
STREET OF RAGE II	20,00
TARTARUGA NINJA IV	16,00
TINNY TOON	23,00
TALESPIN	23,00
TOE JAN & EARL	20,00
THUNDER FORCE	23,00
WORLD OF ILUSION	25,00
JAMES BOND	15,00

NINTENDO	US\$
AIRTON SENNA	20,00
BATLEOTADS	19,00
BEST OF THE BEST	20,00
FELIX CAT	20,00
FLINTSTONES	20,00
MEGA MAN VI	17,00
PRINCE OF PERSIA	18,00
ROBOCOP IV	17,00
SPIDERMAN	19,00
STREET FIGHTER III	19,00
STREET FIGHTER IV	21,00

COM  
SUPE  
DO  
PRE

GANHE  
ADEST  
SU  
PARA

TEMOS OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS.  
SOLICITE NOSSA TABELA.  
MAIS DE 500 TÍTULOS EM  
CARTUCHOS E CAMISSETAS

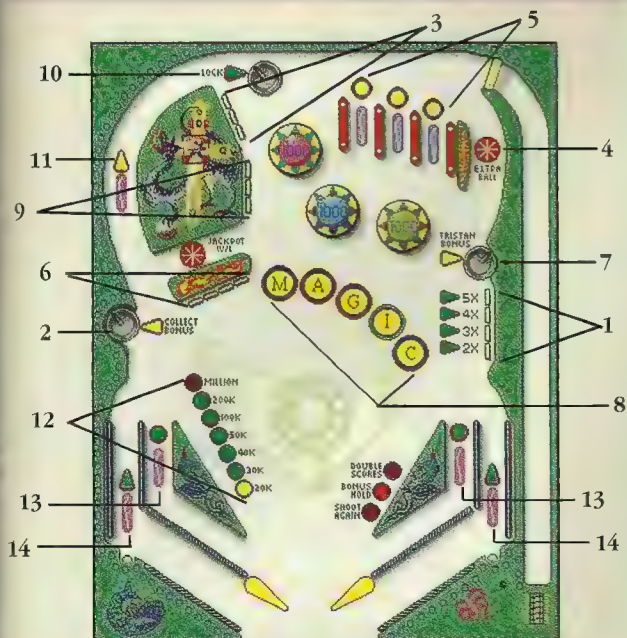
FONE/FAX: 791-0172 / 494-3

LIGUE



## OLHO NOS PONTOS

VEJA AO LADO O QUE FAZER. OS NÚMEROS ENTRE PARÊNTESES MOSTRAM O LOCAL DA MÁQUINA ONDE VOCÊ PRECISA LEVAR SUA BOLINHA. SÃO TRÊS BOLAS, MAS CADA UMA DÁ DIREITO A DUAS EXTRAS



**Multiplique os bônus** - Apague as bandeiras (1) para multiplicar seus bônus por 2, 3, 4 ou 5 vezes. Apagando as quatro, você aciona o Collect Bônus. E se apagar de novo, multiplica por 6, 7, 8 etc.

**Collect Bônus (2)** - Se você encaçapá-lo aceso, ganha no ato todos os bônus, antes de perder a bola.

**Bola Extra (3)** - Apague as três bandeirinhas para acender o extra ball (4) e passe por ele para faturar a bola extra.

**Double Score** - Passe nas três fileiras (5) para dobrar todos os pontos que fará em seguida. Mas isso é temporário e não vale para o Jackpot.

**Tristan Bônus** - Apagando as 4 bandeirinhas (6) você acende o Tristan Bônus (7), uma roleta eletrônica que sorteia um prêmio:

pode ser um bônus, pontos, bola extra. Também acende uma letra do MAGIC, um dos seus maiores objetivos no game.

**MAGIC (8)** - Acendendo as 5 letras, UAU!!! Você acende a máquina inteira, menos o Extra Ball.

**Prender a bola** - Apague as três bandeirinhas (9) para acionar o Lock (10) que prende sua bolinha, libera outra bola e acende os corredores para Kick Back (13).

**Lane Score (11)** - Passe por ele para liberar sua bola presa e jogar com duas. E também para ganhar pontos até um milhão no marcador (12).

**Kick Backs (14)** - Salvam sua pele e devolvem sua bolinha quando ela entra na canaleta. Para acioná-los é preciso apagar as bandeirinhas (9) e, depois, passar com a bolinha nos corredores (13).



# ÃO DE FÉRIAS

CAMISETA DO SEU GAME PREFERIDO

MY GAMES

UMA  
CAMISETA,  
JOGO  
DO E  
SUPER  
UMA  
PA  
GAME



TALESPIR	20,00
TARTARUGA NINJA III	19,00
SNKY TOON II	22,00
THE ARIEL MERMAID	17,00
MARY RACES	21,00

SUPER GUY

ALIEN X PREDATOR	31,00
BATMAN II O RETORNO	32,00
FAMÍLIA ADAM'S II	35,00
FATAL FURY	22,00
FINAL FIGHT GUY	36,00
LETHAL WHEAPON	40,00
NIGEL MANSELL	31,00
POWER ATLETE	21,00
PRINCE OF PERSIA	23,00
RAMA V II	39,00
ROAD RUNES	22,00
STAR FOX	37,00
SOCCER CHAMPION	27,00
SPIDERMAN	28,00
STAR WARS	28,00
STREET FIGHTER II	45,00



COMPRE  
QUALQUER  
APARELHO E  
GANHE UMA  
SUPER CAMISETA  
À SUA ESCOLHA.



STREET FIGHTER IIR	36,00
STREET FIGHTER III (original)	45,00
SUPER MARIO KART	60,00
SUPER SOCCER	51,00
TARTARUGA NINJA IV	31,00
TEENY TOON	28,00
TOP GUN	27,00
TWIN VOLLEY	38,00

ACESSÓRIOS

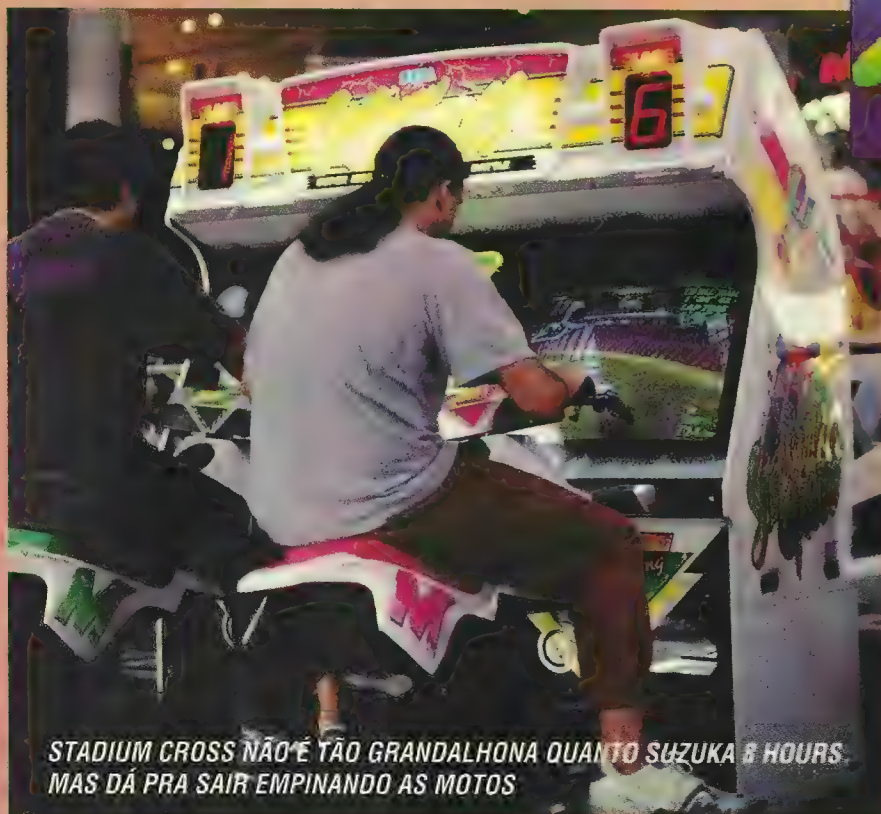
ADAP MEGA DRIVE	7,00
ADAP NINTENDO 60/72	6,00
ADAP S.FAMICON/S.NESS	15,00
CONTROLE P/S. NESS	25,00
CONTR. P/S.NESS TURBO	25,00
CONTROLE MEGA DRIVE	14,00
RÉ P/M DRIVE	8,00

APARELHOS	US\$
MEGA GENESIS	160,00
MEGA DRIVE	165,00
SUPER NESS (BABY)	160,00
SUPER NESS (COMPLETO)	195,00

HORÁRIO DE ATENDIMENTO:  
DAS 9 às 20hs  
DE 2a à 6a FEIRA  
AOS SÁBADOS DAS 9 às 15hs.

MPROVE!!  
EMBÚ - TERRA DAS ARTES





STADIUM CROSS NÃO É TÃO GRANDALHONA QUANTO SUZUKA 8 HOURS, MAS DÁ PRA SAIR EMPINANDO AS MOTOS

# Stadium CROSS

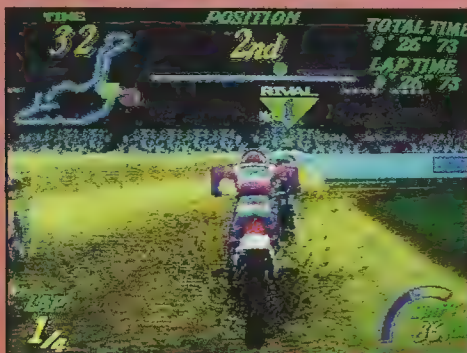
Motocross é um daqueles esportes radicais. Curvas e rampas cabeludas. Muita ação, hardade e barro na cara pra você pivar! Pena não é pra qualquer um, né? Qualquer moto e competição é uma baita grana. Mas não precisa ficar todo chateado, chapando o dedo... Pô, Stadium Cross, arcade do balacubaco produzida pela Sega. O jogo simula uma corrida pra valer com tudo o que tem direito: curvas delirantes, rampas de arrepiar e, é claro, muita porra barulhosa e torredores. O porte desta máquina lembra o do Suzuki 8 Hours: são dois guidões e assentos-motociclos bastante inclináveis e confortáveis, uma para cada jogador. O grande lance que você pode empinar sua moto. Bom, mas é em que você e seus amigos encaram programas de índio do tipo passear em shopping center arriscado topar com Stadium Cross. Compre refrigerantes e tire um racha com a sua galera. É mais divertido que ficar olhando vitrine.

### Jogo de corpo

Em Stadium Cross, seus movimentos na pista não são controlados somente por suas mãos, mas também pelas inclinações do seu corpo. Quer dizer, parece que você está dirigindo uma motocicleta de verdade, entendeu? Cada prova tem quatro voltas e você tem um minuto para completar cada giro na pista.



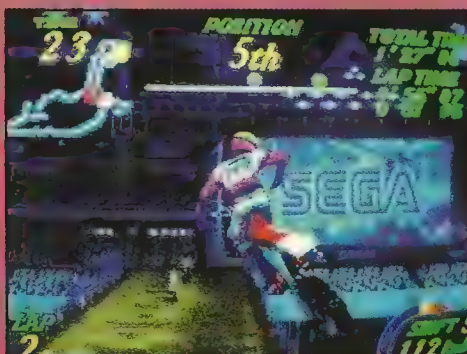
Na largada, já saia acelerado e não dispense algumas porradinhas nos colegas, OK?



Nos paredões, entre a milhão e pegue mais impulso e velocidade para atravessar as rampas



No comecinho das rampas, empine sua moto, inclinando seu corpo para trás



Faça manobras no ar para cair mais próximo dos pontos desejados na pista

### Guiando sua máquina

Os comandos deste game são mais fáceis que os de uma moto pra valer. É um guidão onde o acelerador fica na direita junto com o freio no manete.



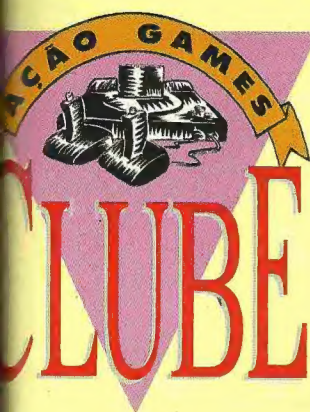
Pra descer o braço nos concorrentes, aperte o botão ATTACK, no lado esquerdo do guidão

STADIUM CROSS / Sega			
Corrida		1 a 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

**EM STADIUM CROSS, OS DOIS JOGADORES PODEM PARTICIPAR DA MESMA PROVA OU CORRER SEPARADAMENTE EM CORRIDAS DIFERENTES**

**VOCÊ PODE JOGAR STADIUM CROSS NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND**





## VENDO

Game Gear e um MSX 2.0 com  
ram e Drive 720 Kb. Ted,  
(011) 944-0063 (após 20:00 hs.).

As edições 02, 03, 04, 07 e 11 da  
Ação Games. Flávio A.C.  
za, tel.: (011) 530-1611, São  
Paulo, SP.

Super Nintendo Baby, mais um  
Chager com sete cartuchos.  
Da Ming, tel.: (011) 458-7715, São  
Paulo do Campo, SP.

Master System II com pistola e  
dois cartuchos. Saulo Coimbra  
Braz, tel.: (032) 212-0873, Juiz de  
Fornas, MG.

Cartucho Papalégua, do Super  
Nintendo. Klaus R. Ehnhardt, tel.:  
(0542-1033, Novo Machado, RS.

Controle Super Stick Turbo pa-  
ra Mega Drive. Bruno Henrique  
Vieira, tel.: (031) 487-1830, Belo  
Horizonte, MG.

Super Nintendo completo com  
dois cartuchos, mais um Game Boy  
com bateria, lente e adaptador.  
Rafael Toba, tel.: (0462) 24-2552,  
Belo Horizonte, PR.

Super NES completo com garan-  
tia, tel.: (011) 448-2668, São  
Paulo do Campo, SP.

Cartuchos de Nintendo japoneses  
e americanos usados. Rodrigo  
Marconi, tel.: (021) 611-1436,  
Rio de Janeiro, RJ.

Os cartuchos Hougan's Halley,  
Hunt e Tartarugas Ninja 2, do  
Super Nintendo americano. Domenico  
Bernardes, tel.: (021) 788-2598,  
Rio de Janeiro, RJ.

Master System II completo com  
pistola e um cartucho. Pablo José A.  
Guia, tel.: (041) 278-3466, Curitiba,  
PR.

▶ Geniecom completo com cinco  
cartuchos. Willian ou Marcos, tel.:  
(011) 205-9873 r.26, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega  
Drive. Guilherme F. Gomes Luna,  
tel.: (081) 231-0903, Recife, PE.

▶ Bit System com dois controles,  
pistola, adaptador e 25 jogos. Rodrigo  
A. B.P. Dias, tel.: (021) 351-8316, Rio  
de Janeiro, RJ.

▶ Master System III com dois jo-  
gos. Edgar, tel.: (011) 266-2128, São  
Paulo, SP.

▶ Mega Drive com dois controles  
e um cartucho. Marcelo B. Bilibio, tel.:  
(054) 313-1994, Passo Fundo, RS.

▶ Mega Drive com o cartucho Al-  
tered Beast. Alexandre S. Ramos,  
tel.: (011) 521-8641, São Paulo, SP.

▶ Master System com dois contro-  
les e três cartuchos. Thiago Eugênio  
R. de Mello, tel.: (083) 246-1754, João  
Pessoa, PB.

▶ Master System II com quatro  
cartuchos. Marcos Yoshitomi  
Kanashiro, tel.: (065) 521-2412, Alta  
Floresta, MT.

▶ Master System com seis cartu-  
chos. Guto, tel.: (032) 234-1591, Juiz  
de Fora, MG.

▶ Master System III com um cartu-  
cho. Ricardo Nunes Araújo, tel.: (011)  
834-4478, São Paulo, SP.

## TROCO

▶ Mega Drive com sete cartuchos  
por SNES com dois cartuchos.  
Adriana B. Silva, tel.: (011) 511-1444,  
São Paulo, SP.

▶ Mega Drive com três cartuchos e  
adaptador por SNES com cartucho.  
Thiago Leite, tel.: (0123) 51-8315,  
Jacareí, SP.

▶ Turbo Game com dois cartu-  
chos por Game Gear. Roosevelt L.  
S. Barbosa, tel.: (098) 235-1094, São  
Luís, MA.

▶ Os cartuchos Strider ou Sonic 2  
por Fatal Fury, do Mega. Adriano C.  
Santos, tel.: (0449) 32-1260, Moreira  
Sales, PR.

▶ O cartucho Super Mônica GP 2,  
do Mega por Castle of Illusion. Diogo  
R. Dias, Rua Cristovão Colombo, 81,  
CEP 07054-030, Guarulhos, SP.

▶ Turbo Game VG 9000 com um  
cartucho por Game Gear. Renato  
Vilela Cunha, tel.: (034) 261-0515,  
Ituiutaba, MG.

▶ Mega Drive completo mais um  
Phantom System por SNES. Tiago  
Simões Coelho, tel.: (0195) 24-3876,  
Rio Claro, SP.

▶ Dois SNES completos com  
Street Fighter 2 por Neo-Geo série  
ouro. Dilenio O. Coelho, tel.: (021)  
701-2703, São Gonçalo, RJ.

▶ Cartuchos usados de Game Boy.  
Lino M. Rodrigues, tel.: (011) 407-4889,  
São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Super NES.  
Marcos Dangas, tel.: (011) 241-9391,  
São Paulo, SP.

▶ Super Nintendo completo com  
Street Fighter 2 por Mountain Bike  
Aluminum. Sandro Perrone, tel.: (011)  
434-7545, Jundiaí, SP.

▶ O cartucho Juju, do Mega Drive  
por outro de meu interesse. Fabrício  
P. Siqueira, tel.: (0247) 22-1520, Cam-  
pos de Goitacazes, RJ.

## COMPRO

▶ As edições 16, 18, 21, 23 e 24 da  
revista Ação Games. Everton Waszak  
Porto, tel.: (051) 249-9138, Porto Ale-  
gre, RS.

▶ Os cartuchos Super Mario Lander  
2 e Home Alone 2, do Game Boy.  
Lívio Murakawa, tel.: (011) 884-0500,  
São Paulo, SP.

▶ Mega Drive completo com car-  
tucho Sonic 2. Agnello Vieira Pe-  
reira Filho, tel.: (011) 292-2348, São  
Paulo, SP.

▶ As edições 01 a 27 da revista  
Ação Games. Marco Aurélio  
C. Ciccone, tel.: (0152) 21-1889,  
Sorocaba, SP.

▶ Controle de Super Nintendo com  
Turbo. Wagner Pereira. Rua Padre  
Vitor Mariano, 161 apto 24-B, CEP  
03590-070, São Paulo, SP.

## PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anun-  
ciar e escreve seu classifica-  
do em uma carta para: Ação  
Games Clube, Av. Nações Uni-  
das, 5777, 2º andar, CEP 05479-  
900, São Paulo, SP. Os anún-  
cios são GRÁTIS.

# Surf

# a

# melhor

# onda,

# brother!

## SURF É

## FLUIR



EDITORA  
AZUL

# NAS BANCAS





EDITORA  
**AZUL**

**Fundador**  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

**Diretoria**  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

# ACÇÃO GAMES

**Diretor-Gerente:** Carlos C. Arruda

## REDAÇÃO

**Redatora-chefe:** Regina Giannetti

**Editor:** Paulo Montoia

**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa

**Redator:** Roberto Guimarães

**Diagramadores:** Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade

**Assistente de Redação:** Érica Luísa Assan Câmara

**Colaboradores:** **Arte** - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** -

Sérgio Carreiras. **Fotografia** - Ivan Carneiro.

**Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Con-**

**sultores** - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô,

Moashiro Sama e Wagner P. Hernandez. **Texto** -

Ivan David Silva

## PUBLICIDADE

**Diretor:** Claudio Santos

**Supervisores de Contas:** Maira Gisele Magno,

Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira

**Gerente de Vendas:** Alaôr Machado

**Contato:** Nádia Lappas

**Supervisor de Vendas (Rio):** Eduardo Barros

**Marketing Publicitário:** Marta de Moraes

**Coordenadores:** Igor Assan, José Soares

## COMERCIAL

**Diretora:** Vera Helena Mirandez Gomes

**Gerente de Planejamento e Controle:** Ana Camargo

**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato

**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni

**Diretor Administrativo e Financeiro:** Pedro Frazão

**Azul Press-Gerente:** Benjamin S. Gonçalves

**Operações Editoriais:** Rossane Gonçalves Costa

**Diretora Responsável:** Liêge de Lima Dória Castelli

**Ação Games** é uma publicação quinzenal da Editora

Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 37, junho de 1993.

**São Paulo - Redação e Correspondência:** Av.

Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-

7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex:

(011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av.

Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 -

Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX),

telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816.

Circulação desta revista: **2ª quinzena de junho/93.**

**Números atrasados:** ao preço da última edição em

banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no

distribuidor das publicações Abril de sua cidade.

Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

**ANER** Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222

**Fotolito:** Grafcolor, Fotoline Ltda.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

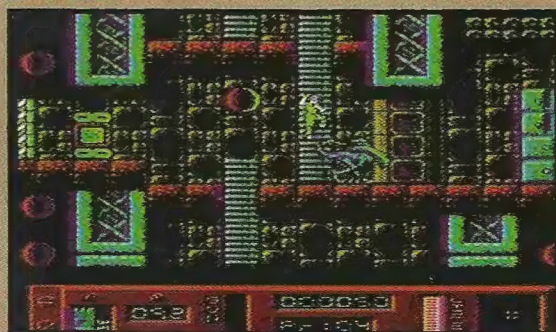
# NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A  
DUAS  
SEMANAS  
NAS BANCAS

## COBERTURA DA CES DE CHIGAGO

Mais uma vez, Ação Games vai aos Estados Unidos conferir as novidades da Consumer Electronics Show, a maior feira de produtos eletrônicos - e videogames - do planeta. Na próxima edição teremos uma seção Shots especial com tudo o que rolou na CES: lançamentos, novos acessórios, a guerra entre os fabricantes e muito mais. Você não pode perder!!!

## NINTENDO ALIEN 3



É a vez do seu Nintendo 8 bits ser invadido pelos asquerosos, esqueléticos e perigosos monstros do espaço: os temidos Aliens

## MASTER RENEGADE



Os fãs do Master vão ganhar um jogo de luta só pra eles, com chutes, voadoras, socos... é pancadaria rolando solta!

## PC

## COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

Conheça um fantástico simulador de helicóptero, que dá ao jogador uma visão quase real do terreno

**FALOU EM GAMES,  
FALOU AÇÃO GAMES**  
Frase dos leitores Mateus e Alisson  
Donato, de Santa Adélia, SP



EDITORA  
**AZUL**

## NOSSAS PUBLICAÇÕES

### CONTIGO

Atualidades - TV

### BIZZ

Rock, Pop, Comportamento

### LETRAS TRADUZIDAS

Fotos e Letras Traduzidas

### SET

Cinema e Vídeo

### SET 1000 VÍDEOS

Seleção dos Melhores Vídeos

### OS CAMINHOS DA TERRA

Natureza, Aventuras e Ecologia

### FLUIR

Surf

### BOA FORMA

Ginástica, Esporte e Saúde

### HORÓSCOPO

Astrologia

### HORÓSCOPO ANUAL

Previsões

### SAÚDE É VITAL

Prevenção e Saúde

### CARÍCIA

Comportamento Jovem

### AÇÃO GAMES

O Mundo dos Games

## NOSSOS ENDEREÇOS

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

**Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

## REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

**Campinas:** CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059

**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

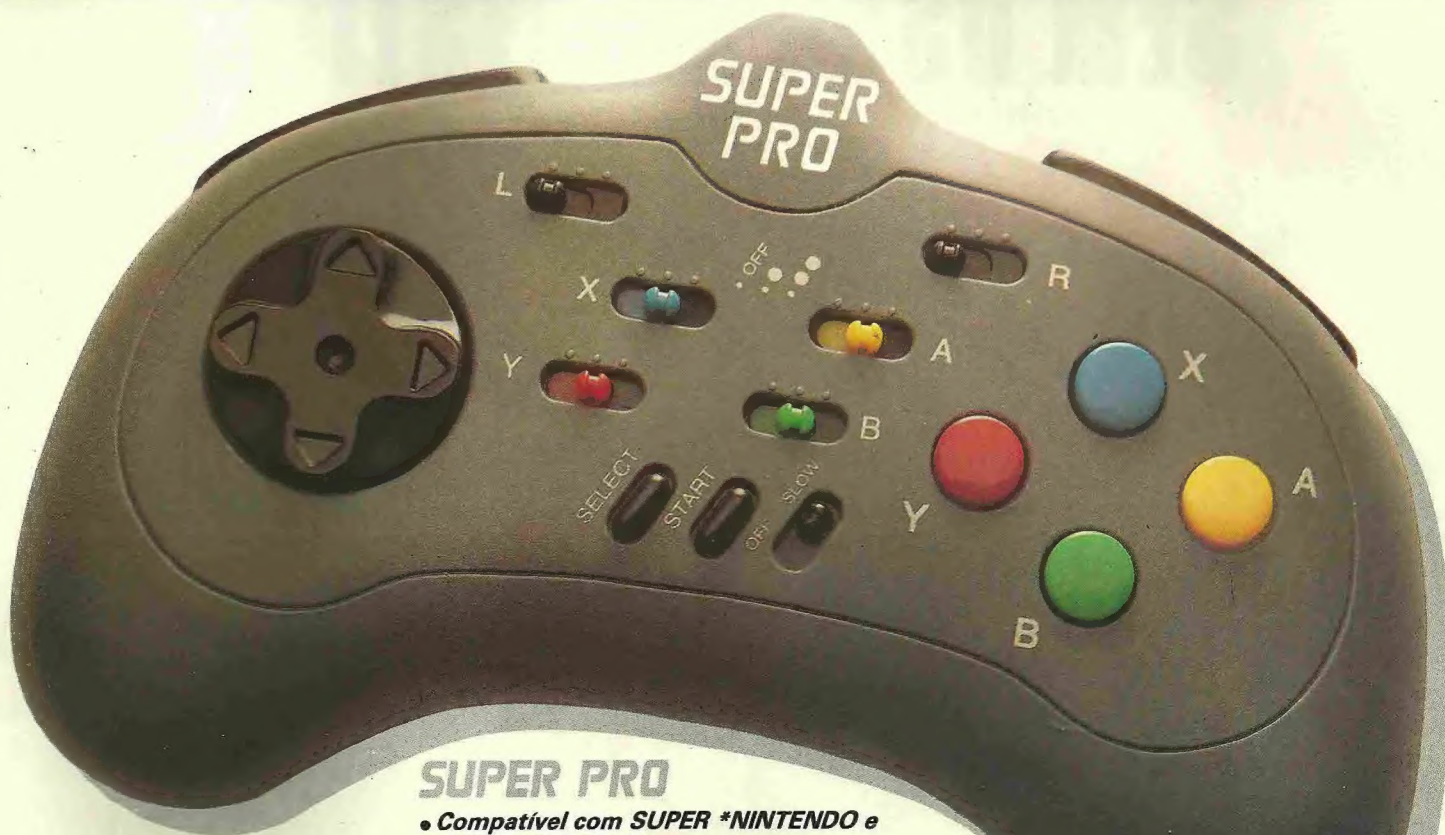
**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519



# SUPER

\*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS



## SUPER PRO

- Compatível com SUPER \*NINTENDO e SUPER \*FAMICOM
- 6 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R
- Exclusivo DESIGN ergonômico com total encaixe para as mãos
- Acionamento de SLOW-MOTION (Camera Lenta) através de chave

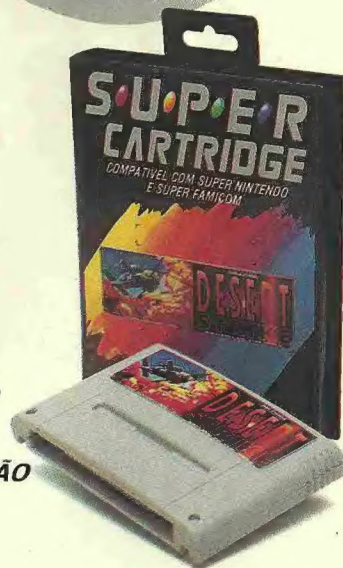


## SUPER CONVERTER

- Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super \*NINTENDO e SUPER \*FAMICOM ou COMPATÍVEL
- Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos

## SUPER CARTRIDGE

- Pode ser usado nos vídeo games SUPER \*NINTENDO, SUPER \*FAMICOM e COMPATÍVEIS
- Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO



## Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

**BRASIL:** Lojas Americanas • Mesbla • **SP:** Fotóptica • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Conversion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Ceamar • Bazar Flipper • Video Company • Guedes Cine Foto • Top Color • Adito Audio • Papéis Safra • D'Avó Supermercados • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudenteônica • Visótica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Sulça • Carrefour • Fotológica • Sôjogos • Deplá • Chame Distribuidora • Neo Boy • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • **Eletrônica Futuro** • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoi's Discos • Casa Assis • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Cell Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • J. Metsukura • Covitec • All Games • Yes • Opsom • Fantasia Games • Snob Som • Carrefour • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Bellini • Foto Loss • Lojas Klein • Fialho • **RS:** Focos Video • Jó Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraíso • Vital Games • Galaxian Games • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Hiper Shock • Master Brinquedos • Watt • **DF:** Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tociyassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Bruden Som • Comaque • Dan Shock • Sakurai Ito • **AL:** M. Shock • Interom • **MA:** Zona Franca



1887



1887